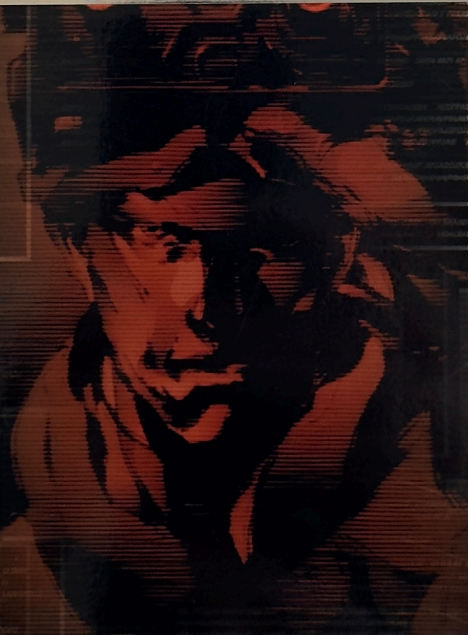
KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ
PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID

コナミ株式会社／NTT出版株式会社

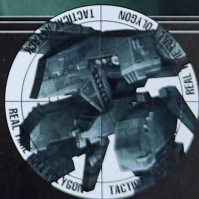
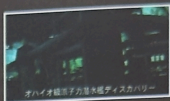
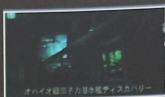
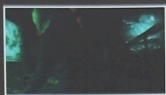
KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN PRESENTS

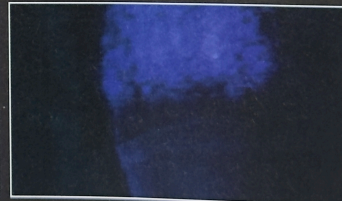
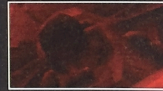
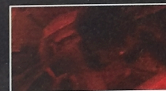
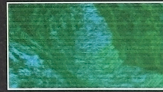
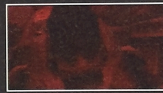
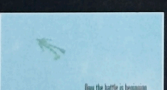
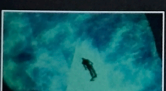
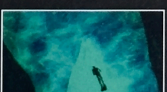
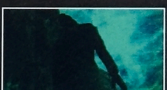
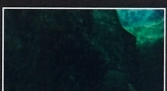
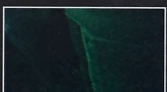
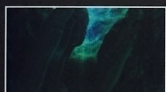
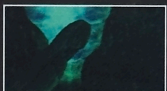
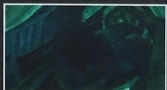
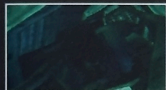
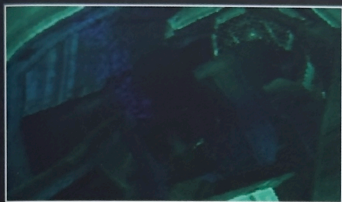
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

METAL GEAR SOLID OFFICIAL GUIDE

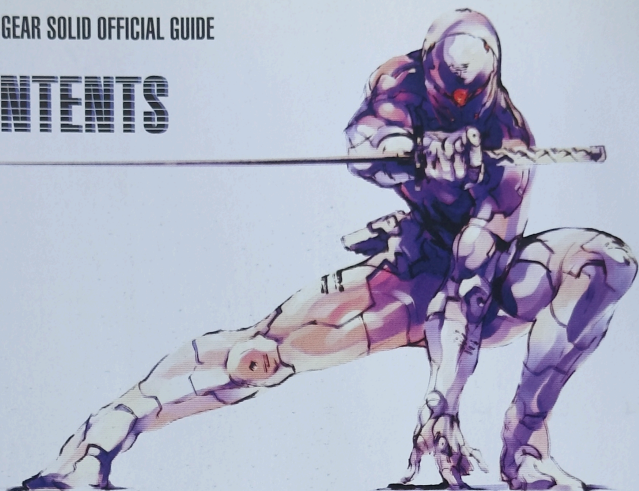
A man who has the same appearance as Solid Snake. After the uprising of Zanzibar (after Solid Snake left the unit), he joined FOX-HOUND. His splendid fighting skills made him a combat leader of FOX-HOUND. He is the mastermind of this terrorist act.

Has an Alaskan Native American and an Inuit as his parents. Can stand severe cold and has a strong body, which enables him to handle a gatling gun (normally equipped on jet fighters) just like a rifle. Brought up as a shaman and has supernatural abilities of some kind. Has a tattoo of a raven on his forehead. An elite who graduated from the University of Alaska.

KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN PRESENTS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

INTRODUCTION

1945年、核兵器の歴史の始まりを告げる狼煙が広島の空を覆った。千の太陽より明るいその光は爆心地より3km四方を吹き飛ばし、放射線混じりの粉塵は被爆地より数百kmまで被害を及ぼした。戦争終結のために産み出された究極の兵器は一瞬の平和をもたらした後、世界中を怯えさせる最悪の兵器へと変わった。第二次大戦後、アメリカに続きソビエト連邦が原爆の開発に成功。以後、米ソの核弾頭開発競争は泥沼の様相を呈した。大陸間弾道ミサイル、潜水艦発射弾道ミサイル、核弾頭の多弾頭化……と、核兵器の性能は格段に進歩を遂げる。
1989年、そんな東西冷戦構造は崩壊し、米国とロシア間の核軍縮が進むことで核での対決の時代は終わるかに見えた。だが、その結果は旧ソビエトからの第三世界への核兵器製造技術流出であった。
原爆が広島に投下されて50数年。最強の矛にして抑止力としての無敵の盾。使用すれば全人類の首を絞めかねない絶対使用不可能な最悪の兵器。多くの矛盾を正そうと、世界が核兵器全廃への道を踏み出した21世紀初頭にその事件は起きた。

アラスカ、フォックス諸島沖の孤島シャドー・モセスにある核廃棄所で演習を行っていたハイテク特殊部隊FOX HOUNDが突如として蜂起、島を占拠した。彼らの要求は『伝説の戦士』ビッグボスの遺体。24時間以内に要求が受諾されない場合は核を発射するとの通告した。これに対し米政府は元FOX HOUND部隊司令官ロイ・キャンベルを作戦指揮官に任命し、シャドー・モセス島への潜入作戦を立案。作戦実行者に選ばれたのはソリッド・スネーク……、ロイ・キャンベルが最も信頼よせるFOX HOUND時代の部下、「不可能を可能にする男」と呼ばれた最高の秘密工作員である。任務は、1.核廃棄所に潜入、テロリストの核発射能力の有無を調査、事実の場合これを阻止。2.人質となった国防省付属機関先進研究局DARPA局長ドナルド・アンダーソン、アームズ・テック社長ケネス・ベイカーの救出である。
今、ベーリング海に停泊する合衆国所属オハイオ級原子力潜水艦から、一隻のSDV(小型潜水艦)がシャドー・モセス島へ向け射出さようとしている。スネークの孤独な戦いのタイムリミットは、既に残り18時間を切っている……。

METAL GEAR SOLID OFFICIAL GUIDE

CONTENTS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID

REAL TIME FULL POLYGON

CAST

SOLID SNAKE
MERYL SILVERBURGH
ROY CAMPBELL
MASTER MILLER
NAOMI HUNTER
MEI LING
NASTASHA ROMANENKO

OTACON

FOX-HOUND SPECIAL FORCE GROUP

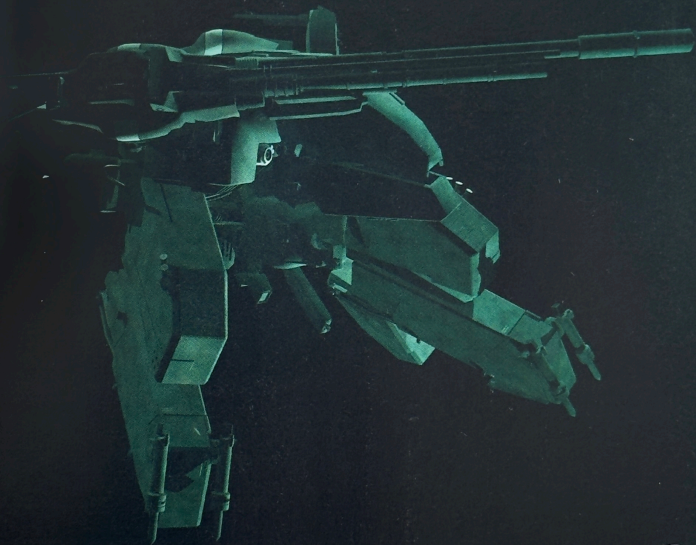
LIQUID SNAKE
DECOY OCTOPUS
REVOLVER OCELOT
PSYCHO MANTIS
SNIPER WOLF
VULCAN RAVEN

NINJA

DONALD ANDERSON
KENNETH BAKER

BIG BOSS
JIM HOUSEMAN

Ex-FOX HOUND commander. Fought as a mercenary around the world in 70's. Restected by people as the mythological "Great Soldier". In 90's, he was appointed as a commander of hi-tec unconventional warfare force, FOX HOUND. By the ample funds and connections from his mercenary days, he build an independent militarized nation, "OUTER HEAVEN" but it was destroyed by Solid Snake. After escaping to Central Asia, he again build a fortress "ZANZIBAR", but again Solid Snake frustrated his ambition.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

CHAPTER 1

BACKBONE OF METAL GEAR SOLID

Ex-FOX-HOUND operator. IQ 180. Speaks 6 languages fluently.
Also known as "The legendary mercenary", "A man who changes impossible into possible", since his outstanding activities in "OUTER HEAVEN CRISIS" and "UPRISING OF ZANZIBAR".
Colonel Campbell called Snake back from his solitary life in Alaska which he has been living since he left FOX-HOUND, to ask him to infiltrate Shadow Moses Island.

BACKBONE OF METAL GEAR SOLID

メタルギア ソリッドの世界

シャドー・モセス島への潜入作戦指令書、ソリッド・スネークが過去に経験した潜入任務の結果資料、2000年までの核兵器及び世界紛争の道程を記した年表から『メタルギア ソリッド』の背景世界を掘り下げてみよう。

FOX HOUND 蜂起事件に関する資料

「手荒な真似をしてまでもキミを迎えにいってもらったのはほかでもない、大変な事件が発生した。アラスカ、フォックス諸島沖のシャドー・モセス島の格廃棄施設が現役の特殊部隊……FOX HOUND部隊と彼等が率いる次世代特殊部隊によって占拠されたのだ。彼等の要求はビッグボスの遺体。24時間以内に要求が受け入られない場合は核ミサイルを発射すると通告してきた。キミに依頼する任務は2つ。人質となったアームズ・テック社長とDARPA局長の救出。テロリストの核発射能力の調査である。……それと私事で済まないが、私の姪メリルが奴等の人質になっているのだ。どうか、あの子も救ってやってくれないか……。いつものことだが今回もキミ1人の単独潜入任務だ。最低限の装備以外は一切携帯せず、必要に応じて現地で調達してくれ。以下は今回の任務の作戦指令書だ。この指令書に従って行動してくれたまえ。スネーク、キミの幸運を祈る……」

作戦指令書

OPERATION INTRUDE ××××

機密種別	最高機密(TOPSECRET)
コピーナンバー	×××-××
作戦実行者	SOLID SNAKE
	200×年×月×日
作戦指令	××-××
作戦コード	OPERATION INTRUDE ××××
参照	地図シリーズ××××
	アラスカ5万分の1

▼任務

- テロリストに占拠されたシャドー・モセス島への潜入。
- テロリストの核発射能力の有無の調査。また、核発射能力があることが事実ならばそれを阻止すること。
- 人質となった米国防省付属機関先進研究局「DARPA」局長ドナルド・アンダーソン、アームズ・テック社長ケネス・ベイカー、両名の救出。

作戦内容についての備考

核弾頭発射能力の有無

テロリストの伝えてきた核弾頭のシリアルナンバーが符合されたため、少なくともテロリストが核弾頭を保有していることは分かっている。核弾頭の発射及び解除は、PAL(すべての核弾頭に組み込まれている安全制御システム)による方法をとる。PALの安全パスワードは人質の2人が知っている。

人質

ドナルド・アンダーソンとケネス・ベイカーがシャドー・モセス島にいた詳しい動機は不明。どうも、何らかの新兵器の演習に参加するためのようである。ドナルド・アンダーソンには生体科学発信機のナノマシーンを注入されており、スネークの持つソリトン・レーダーで正確な居場所を確認できる。

▼テロリストの戦力

首謀格であるFOX HOUND隊員6名と、遺伝子治療により強化された次世代特殊部隊（ゲノム兵士）で構成。

●次世代特殊部隊の装備

標準装備▼スカルキャップ、迷彩服、FA MAS自動小銃、USP拳銃

特殊装備▼寒冷地用迷彩服、防弾チョッキ、ステルス迷彩、ガスマスク、対NBC兵器服等

▼テロリストの要求

テロリストの要求はビッグボスの遺伝子標本。24時間以内に要求が受諾されない場合は、核を使用すると政府に通告している。核弾頭の目標は不明。

▼作戦メンバー

作戦司令官▼国防省長官ジム・ハウスマン

現場指揮官▼ロイ・キャンベル

作戦実行者▼ソリッド・スネーク

サポート要員▼ナオミ・ハンター（医療担当）、メイ・リン（通信オペレータ担当）、ナスターシャ・ロマネンコ（核・兵器に関する情報提供担当）、マクドネル・ミラー（サバイバル技術に関する情報提供担当）

▼作戦構想

第一段階▼シャドー・モセス島の沖、数マイルまで潜水艦で接近の後、SDV（小型潜水艦）にて最接近。SDVを破棄後、泳いで搬入ドックより核廃棄所に潜入。

第二段階▼核発射能力の調査及び核弾頭発射の阻止、ドナルド・アンダーソン、ケネス・ベイカー両名を救出後、撤退し脱出地点まで逃避。人質の保護と安全を最優先。

▼装備

武器、装備は基本的に現地調達。戦闘服は不正規戦用野戦服着用。スニーキングスーツ、ソリトン・レーダー、無線機、双眼鏡のみ支給する（敵地内破棄の場合には爆破義務）。

▼通信及び連絡

作戦本部であるオハイオ級原子力潜水艦との連絡は通信衛星を介して24時間、リアルタイムでコンタクトする。通信周波数は特殊コードで送信。

FOX HOUND隊員6名

テロリストの首謀格と目されるFOX HOUND隊員は次の6名。

リキッド・スネーク：卓越した戦闘技術を持つ今回の蜂起の首謀者。

サイコ・マンティス：サイコキネシス、リーディング能力を持つ。

リボルバー・オセロット：拳銃の名手にして拷問のスペシャリスト。

スナイパー・ウルフ：天才的な技術を持つ女狙撃手。

バルカン・レイブン：ガトリングガンをライフルの用に扱う巨漢。

デコイ・オクトパス：最新の特殊メイク技術を使う変装の名人。

次世代特殊部隊

遺伝子マップ検査を受けて世界中から選出された次期FOX HOUND部隊予備員。実力対テロ特殊部隊を前身とし、ビッグボスの私兵軍隊兼傭兵派遣会社「OUTER HEAVEN」の傭兵達が編入、次世代特殊部隊として再結成された。今回の事件の1ヶ月前に彼等は無断で遺伝子治療を受けており、逮捕のための内偵を進めていた矢先に今回の事件が起きた。

ビッグボスの遺伝子標本

20世紀最強と言われた「伝説の戦士」ビッグボス。99年のザンジバーランド蜂起にて死亡している。彼の細胞から現在急ピッチで戦闘に適した遺伝子（ソルジャー遺伝子）の研究がされており、既に60のソルジャー遺伝子が発見された。

～泳いで搬入ドックより格廃棄所に潜入

作戦の事前にスネークは冷水にも耐えられるよう「不凍糖ペプチド（低温下での血液や体液の凍結を防ぐ薬品）」ほか複数の薬品、ナノマシンの混合液を注射されている。混合液の内容は、「ヌゥートロピクス（知的認識能力を高める薬品）」「ベンゼドリン（興奮・緊張状態を持続させる覚醒剤の一種）」と数種類のナノマシン。ナノマシンはアドレナリン、栄養剤、糖分を補給するため作戦中の食事は不要になる。また、通信機のバッテリーの役割も担う。

BACKBONE OF METAL GEAR SOLID

メタルギア ソリッドの前世界と年表

OUTER HEAVEN蜂起

1995年。南アフリカ奥地、OUTER HEAVENと名乗る武装集団が武装要塞国家の建国を宣言する。西側諸国はその地下基地にて新型兵器を開発中との情報を掴み、ハイテク不正規戦部隊FOX HOUNDに潜入任務を要請。コードネーム『グレイ・フォックス』を潜入させるが、数日後、「メタルギア…」との不可解な連絡を最後に消息を絶つ。事態を重くみた上層部は、再びFOX HOUNDに出動命令を下す。潜入したコードネーム『ソリッド・スネーク』は、捕らわれていたグレイ・フォックス、ペトロヴィッチ博士、現地レジスタンス等の救出、新兵器メタルギアの破壊、基地の爆破に成功する。また、今回の事件の首謀者はFOX HOUNDの総司令官ビッグボスと判明。スネークとの戦闘の末、ビッグボスは消息を絶つ。

ザンジバーランド騒乱

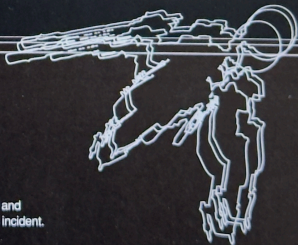
石油枯渇のエネルギー危機を救う代替エネルギーOILIX。その発明者キオ・マルフ博士が、中央アジアの少数民族自治区に出現した民族主義的軍事政権ザンジバーランドによって拉致される。更にザンジバーランドは核武装までも果たしたとの情報も入った。OILIXと核兵器により、世界に対し経済的・軍事的優位を確保しようというのである。これに対し合衆国政府は、FOX HOUND総司令官キャンベルに博士の救出を要請。ロイ・キャンベルは元FOX HOUND隊員ソリッド・スネークを呼び戻し潜入任務を依頼する。博士は既に死亡していたものの、スネークはOILIX設計図の奪取に成功。ザンジバーランドの設立者ビッグボスと、彼に賛同した元FOX HOUND隊員グレイ・フォックスとの戦闘の末、ザンジバーランドの脱出に成功する。

年	月	核兵器廃棄運動と地域紛争	月	科学の発展と社会
1986	1月	ゴルバチョフ書記長、核兵器廃絶を提案。 レーガン大統領、INF(INTERMEDIATE RANGE NUCLEAR FORCE)全廃を提案	1月 2月	ボイジャー2号天皇制に再接近 ソ連「ミール」打ち上げ
1987	12月8日	ワシントン、米ソ首脳会議においてINF全廃棄条約調印	2月	ソ連、ソユーズTM2号と「ミュール」ドッキング
1988		START(米ソ戦略兵器削減交渉 STRATEGIC ARMS REDUCATION TALKS)、合意	8月	スペースシャトル打ち上げ再会
1989		STARTとSDIの交渉分離表明 マルタ会談 ベルリンの壁崩壊/冷戦終結宣言		ボイジャー2号、海王星に再接近、太陽系を離脱
1990	8月	イラク軍、クウェートに侵攻		
1991	1月 3月 7月31日 12月25日	米軍中心の多国籍軍でイラクを爆撃(湾岸戦争開始) イラク、停戦条件を受託 ブッシュ、ゴルバチョフ、STARTに調印 ゴルバチョフ、ソ連大統領辞任(ソ連消滅)		高パワー・レーザーの出力向上
1992				コイルガン実験成功 MTBゴリアテ開発
1993	1月3日	START2調印		レールガン実験成功
1994	 9月	日本外務省、核使用は国際法非違反と陳述書を制作 リキッド、イラクの捕虜から救出される ペリー米国防長官、「核戦力見直し計画」を発表		米軍モーター・ギア本格開発開始 ビーム砲の大気圏外実験
1995	 5月	OUTER HEAVEN紛争(メタルギア) この後、ソリッドはFOX HOUNDを除隊 核兵器不拡散条約、無修正・無期限に延長	 12月	NASA、惑星探査用歩行戦車試作品「ビートル2」開発 高速増殖源型炉もんじゅ、ナトリウム火災事件
1996				SORを用いたリソグラフィによるLSIの製造 メタルギア1号機開発
1997		ザンジバーランド独立戦争(傭兵戦争)		
1998		第3次石油ショック		1チップあたり100メガビットメモリー級以上の超LSIが使用化 メタルギア改D開発
1999		ザンジバーランド紛争(メタルギア2 ソリッドスネーク) キャンベル除隊		メタルギアG量産
2000		リキッド、FOX HOUNDに参加 アラスカにてFOX HOUND隊決起(メタルギア ソリッド)		

※色付きの部分は現実に起こった事件です。

CHAPTER 2

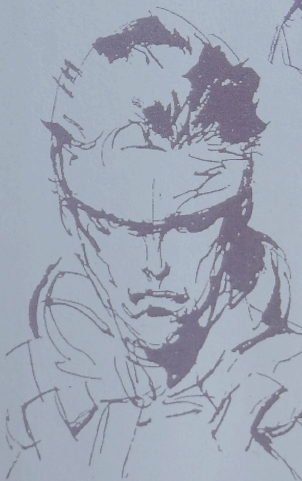
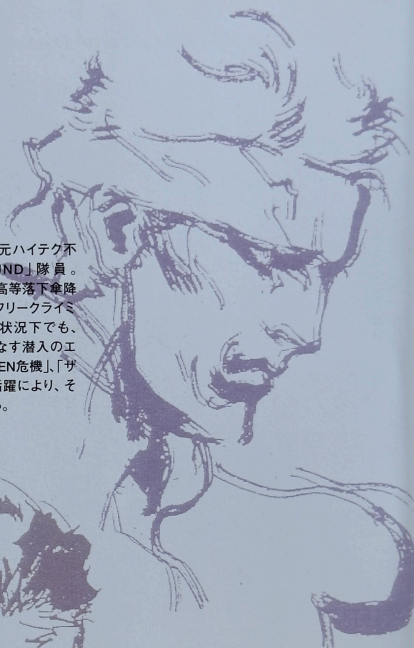
CHARACTERS PROFILE

She is Campbell's niece. As a recruit, Meryl was assigned to Shadow Moses Island and arrived at the island at the very day of the terrorist act, and this dragged her into this incident. She will work with Snake to fight against terrorists.
Born in a house of military tradition, from her childhood days she has trained herself to be able to become a soldier. Has no combat experience just like any typical recruit. Being a woman, she still handles a Desert Eagle with only one hand.

SOLID SNAKE

ソリッド・スネーク

SOLID SNAKE

【本名】不明
【性別】Male
【年齢】30代
【国籍】アメリカ

「不可能を可能にする男」。元ハイテク不正規戦部隊「FOX HOUND」隊員。IQ180、6カ国語に精通し、高等落下傘降下、スキューバダイビング、フリークライミングの専門家。どのような状況下でも、いかなる場所でも任務をこなす潜入のエキスパート。「OUTER HEAVEN危機」、「ザンジバーランド蜂起」での活躍により、その世界では伝説となっている。

武装要塞国OUTER HEAVENに単身潜入し、ビッグボスの野望を打ち砕いた「OUTER HEAVEN危機」。スネークは、この事件でFOX HOUNDの名を一躍世界に知らしめた。その後、FOX HOUNDを除隊。CIAのスカウトにより秘匿工作員、非公式身分として働くが、局の体制に反発、約半年でCIAを去ることになる。以後、カナダで療養生活を送っていたが、「ザンジバーランド蜂起」に際し、キャンベルに呼び戻され再び戦場へ、ザンジバーランドを陥落しビッグボス、グレイ・フォックスとの因縁に決着をつける。

「ザンジバーランド騒乱」後、スネークはアラスカ山脈ツイン・レイクスの湖畔に戻り孤独な生活を送る。丸太小屋で野生動物とともにブルーベリーやサーモンベリー等を摘み、自給自足の生活をしていた。しかし、2度の狂気のミッション経験、戦場での異常な体験、トラウマが幻覚や罪悪感を生み、孤独感にさいなまれながら精神的混乱を起こす、心的外傷後ストレス障害（PTSD）に悩まされることになる。スネークはその脱力感をぬぐうために犬ぞりレースに興じ、束の間の心の安らぎを得るのであった。
世界最長最難のアイディタロッドで行われる犬ぞりレースに出場する準備をしていたスネークだが、突然現れた謎の男達に拉致されてしまう。気が付いたとき彼の前に立っていたのはかつての上司、キャンベルだった。スネークは三度戦場へ赴くことになる。「不可能を可能にする男」として極寒のシャドー・モセス島へ…。

【デザイナー 新川氏のコメント】
「設定を起こすのにやはり一番悩みました。前作との共通点はバンダナだけかな？　小島監督からはヴァンダムの様にしなやかな豹のイメージでと発注されました」

MERYL SILVERBURGH

メリル・シルバーバーグ

MERYL SILVERBURGH

【本名】メリル・シルバーバーグ
Meryl Silverburgh
【性別】Female
【年齢】10代
【国籍】アメリカ

キャンベルの姪。弟の娘に当たる。メリルの父は湾岸戦争で戦死しており、それ以来キャンベルが面倒を見ている。祖父母の代からの軍人一家に育ったため、物心ついた頃から軍人になることを意識づけさせられていた。メリル自身もこれまで家族の決めた人生を疑いもなく歩んできた。幼いときから男として、軍人として育てられてきたため恋をした経験はないが、祖父の口から幾度となく聞かされていた「伝説の傭兵」ソリッド・スネークと出会い、行動をともにしていく内に次第に惹かれていく。そして、スネークとの出会いと、初めての実戦が彼女の人生観、価値観に影響を与え、同時に「軍人」に対する疑問も持つようになっていく。デザートイーグルを片手で扱い、遺伝的に戦士として優れた素質を持ち、異性を愛せないような軽い遺伝子治療を受けているが、実戦経験はなく、ゲノム兵と同じようにシミュレーター経験しかない。
テロ発生当日、FOX HOUNDの隊員に数名の行方不明者が出たため、その穴埋めに急遽部隊に配属され事件に巻き込まれる。幽閉されていたが自力で脱出し、スネークと出会う。行動をともにしたり、無線連絡などでスネークをサポートしてくれる。

【デザイナー 新川氏のコメント】
「ポリスノーツに出ていたメリルです、ポリスノーツも買って遊びましょう。しかしそれによりかなり若い設定になっています。比較的素直に描けたキャラの1人です、もとがあれば楽ですね」

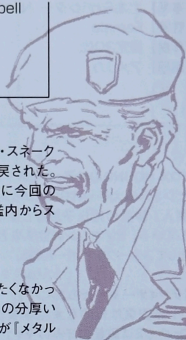
ROY CAMPBELL
MASTER MILLER

ロイ・キャンベル

ROY CAMPBELL

【本名】ロイ・キャンベル Roy Campbell
【性別】Male
【年齢】60代
【国籍】アメリカ

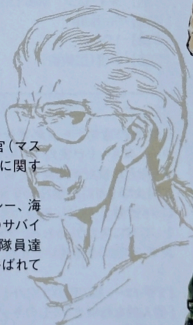
元FOX HOUND部隊指揮官。ソリッド・スネークを知る唯一の作戦司令官として呼び戻された。退役していたが、姪のメリルを救うために今回の作戦に参加。オハイオ級原子力潜水艦内からスネークをサポートする。

【デザイナー 新川氏のコメント】
「大佐はできるだけ前のイメージを崩したくなかったので『メタルギア2 ソリッドスネーク』の分厚い取説を見ながら描きました。関係ないが『メタルギア』の取説を読むと昔のコードネームはチキンフォックスと書いてありますな」

マスター・ミラー

MASTER MILLER

【本名】マクドネル・ミラー
MacDonel Miller
【性別】Male
【年齢】50代
【国籍】アメリカ

元FOX HOUND部隊のサバイバル教官（マスター）。戦場での戦略、サバイバル技術に関するアドバイスをくれる。
SAS（英国特殊空挺部隊）、グリーンベレー、海兵隊のブーツキャンプ、FOX HOUNDのサバイバル教官を務めたプロフェッショナル。隊員達から敬意をこめて「マスター・ミラー」と呼ばれていた。現在はアラスカで隠居生活。

【デザイナー 新川氏のコメント】
「レイバンのグラサンがダサいと言われましたが、このくらいコテコテの方が良いでしょう」

NAOMI HUNTER

ナオミ・ハンター

NAOMI HUNTER

【本名】ナオミ・ハンター Naomi Hunter
【性別】Female
【年齢】推定20代
【国籍】アメリカ

FOX HOUNDのメディカルスタッフだが、バイオビジネスの大手・ATGC社から派遣されている民間人。隊員の遺伝子治療と遺伝子強化を担当している。ナノマシンの注入など、医療スタッフとしてスネークをサポートする。

【デザイナー 新川氏のコメント】
「小島監督は知的な女科学者がお好きらしい。Dr.ナオミは監督の好みのキャラクターなのです。とても難しかったです。いまでもあまり上手く描けません」

MEI LING

メイ・リン

MEI LING

【本名】メイ・リン　Mei Ling
【性別】Female
【年齢】10代
【国籍】中国(広東省)

本作戦の通信データ処理を担当するオペレーター。スネークが使用する通信機、ソリトンレーダーなどは彼女が開発した物。マサチューセッツ工科大学(MIT)の現役女子大生で、元々はパイロット志望だったが、画像、データ処理の専門家として軍にスカウトされる。アメリカ生まれの中国人で、中国の諺を使いたがる。

【デザイナー 新川氏のコメント】
「個人的な趣味まるだしのキャラです。首振りフィギュア出ないかなぁ？　クレープが大好物です。戦闘形態ではポニーテールが武器になります」

NASTASHA ROMANENKO

NASTASHA ROMANENKO

【本名】ナスターシャ・ロマネンコ
　　　　Nastasha Romanenko
【性別】Female
【年齢】30代
【国籍】ウクライナ共和国(旧ソ連邦)

女性軍事評論家であり、軍事アナリストでもある。ロスの自宅から衛星回線を通じて、武器、ハイテク兵器、核兵器に関してスネークをサポートをしてくれる。
10才の頃、チェルノブイリ原子力発電所事故で被爆し、両親を失う。現在もチェルノブイリの後遺症(甲状腺異常、不妊症など)に苦しんでおり、核兵器を心から憎んでいる。

【デザイナー 新川氏のコメント】
「なかなか難しいキャラですが"ロマネンコ"という響きでイメージしました」

OTACON

オタコン

OTACON

【本名】ハル・エメリッヒ
　　　　Hal Emmerich
【性別】Male
【年齢】30代
【国籍】アメリカ

アームズ・テック社メタルギア・プロジェクトチーフ開発員、兵器開発の天才。スネークによって救出され情報を提供してくれる。ジャパニメーションが好きで、アメリカで開催される日本アニメのイベント、オタク・コンベンションの常連であることから「オタコン」と呼ばれる。

【デザイナー 新川氏のコメント】
「監督からの発注は『デブでいつもチョコバーを食べている愛嬌のあるヤツ』でしたが描いていてヤになったので勘弁してもらいました。描きやすいほうがいいです」

NINJA

ニンジャ

NINJA

【本名】不明
【性別】不明
【年齢】不明
【国籍】不明

正体も目的も不明の強化骨格に被われた謎のサイボーグ。ステルス迷彩を身にまとい、手にしたカタナは鉄骨を断ち、銃身すら切り落とす。スネークには何やら因縁があるようだが、詳細は不明。

【デザイナー 新川氏のコメント】
「どこにも忍者らしいパーツはないのですがなぜか忍者に見える？　初期の設定では全身黒いラバーに包まれていてもう少し忍者っぽかったのだが、あまりにも画面映えしないので少し派手になりました」

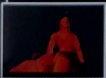
LIQUID SNAKE

リキッド・スネーク

LIQUID SNAKE

【本名】不明
【性別】Male
【年齢】30代
【国籍】アメリカ

ザンジバーランドの騒乱も終結し、ソリッド・スネークが除隊した後でFOX HOUNDに配属となる。司令官であったロイ・キャンベル大佐が除隊していたため、その卓越した戦闘能力から、新制FOX HOUND部隊の実戦リーダーとなる。今回のテロの実質的な首謀者と見られるが、その経歴は一切、謎に包まれている。

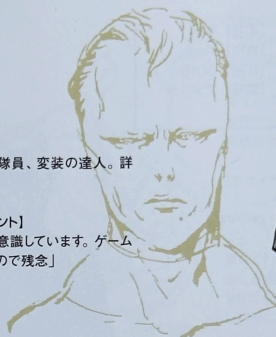
【デザイナー 新川氏のコメント】
「僕の中の悪役というイメージで描きました。ちょっぴりセクシーでくどい感じです。意外と安産キャラでした」

DECOY OCTOPUS

デコイ・オクトパス

DECOY OCTOPUS

【本名】不明
【性別】Male
【年齢】30代
【国籍】メキシコ

新制FOX HOUND部隊隊員、変装の達人。詳細は不明。

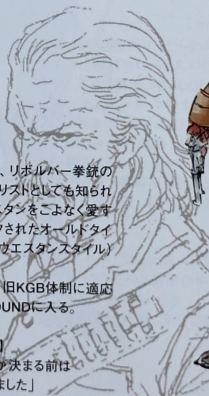
【デザイナー 新川氏のコメント】
「髪型は故たこ八郎氏を意識しています。ゲーム中はあまり顔が見れないので残念」

REVOLVER OCELOT

リボルバー・オセロット

REVOLVER OCELOT

【本名】不明
【性別】Male
【年齢】50代
【国籍】ロシア

新制FOX HOUND部隊隊員、リボルバー拳銃の名手であり、拷問のスペシャリストとしても知られる。西部劇やマカロニウエスタンをこよなく愛するガンマニアで、アートワークされたオールドタイプのリボルバーを片手撃ち(ウエスタンスタイル)で使いこなす。
元スペツナズ。ソ連崩壊後、旧KGB体制に適応できず、スカウトされFOX HOUNDに入る。

【デザイナー 新川氏のコメント】
「イカスじじい。コードネームが決まる前はMr.リボルバーと呼ばれていました」

PSYCHO MANTIS

サイコ・マンティス

PSYCHO MANTIS

【本名】不明
【性別】Male
【年齢】30代
【国籍】ロシア

新制FOX HOUND部隊隊員、人の心を読むサイキック。元KGB所属の超能力諜報部員で、ソ連崩壊後アメリカに渡り、FBIでサイコメトラーとして幾つかの事件を担当するが、連続殺人犯の精神にダイブし同化してしまう。結果、猟奇殺人を犯してしまい、各地を渡り歩いた後、FOX HOUNDにスカウトされる。

【デザイナー 新川氏のコメント】
「最初はサイコな雰囲気を出すのに苦労しましたが、逆に顔を隠すことで成功したかな？　巷では隠れた人気者らしい」

SNIPER WOLF

SNIPER WOLF

【本名】不明
【性別】Female
【年齢】20代
【国籍】イラク

新制FOX HOUND部隊隊員の天才女狙撃者。女性特有の忍耐威力を最大限に活かし、1週間は飲まず食わずで狙撃姿勢を保っていられる。狙撃の技術は世界最高といわれるネパールのグルカ兵スナイパーから教わっている。

【デザイナー 新川氏のコメント】
「最初描いたスナイパーは美少年な感じでした。しかし監督からFH部隊にも色気が欲しいと注文を受けセクシーギャルにしました。結果、描いていてとても楽しいキャラになり､よかったよかった。ゲーム中はハンカチをご用意下さい」

VULCAN RAVEN

バルカン・レイブン

VALCAN RAVEN

【本名】不明
【性別】Male
【年齢】30代
【国籍】アメリカ

戦闘機用のバルカン砲をライフルのように扱う巨漢、新制FOX HOUND部隊隊員。アラスカ・ネイティブ・アメリカンとイヌイット族の混血で、シャーマンとして育てられる。額のワタリガラス（レイヴン）のアザ、全身の入れ墨（ペトログリフィス）が特徴。
寒さに強い強靭な肉体を持ち、海が凍結した際にベーリング海を渡り、ロシアにも出入りをしていたためロシアとの関係も深い。「OUTER HEAVEN」に傭兵として参加していた。

【デザイナー 新川氏のコメント】
「20mmバルカンと背中のアモドラムがお気に入り。バカっぽくてかわいいでしょう」

GENOM SOLDIERS

ゲノム兵士

GENOM SOLDIERS

【本名】ゲノム兵士GENOM SOLDIERS
【性別】ー
【年齢】20代～40代
【国籍】アメリカ、ロシア、イギリス等、全世界

元々は実力対テロ特殊部隊を前身とする。ビッグボスの死後、彼の組織した傭兵派遣会社「OUTER HEAVEN」を軍が買い上げ、その傭兵達を編入、次世代特殊部隊として再編成した。次期FOX HOUND部隊予備員で、実戦経験はほとんどないが、VRシミュレーションによる訓練と、戦闘に優れた遺伝子を組み込まれる遺伝子治療を受けている。遺伝子治療を受けた次世代特殊部隊はゲノム兵と呼ばれ、ゲノム兵はシャドー・モセス島に重装備兵、軽装備兵、寒冷地用装備兵、ガスマスク兵の4種類の装備で配備されている。

【デザイナー・新川氏のコメント】
「少し地味ですがあまりSFなデザインにしても嘘っぽくなるのでこんなものでしょう。フェイスマスクはポリゴン数を節約できます」

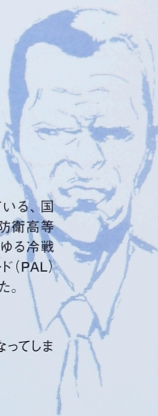
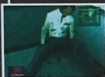
DONALD ANDERSON

ドナルド・アンダーソン

DONALD ANDERSON

【本名】ドナルド・アンダーソン
Donald Anderson
【性別】Male
【年齢】50代
【国籍】アメリカ

FOX HOUND部隊により人質となっている、国防省付属機関先進研究局（DARPA：防衛高等研究庁）局長。核抑止提唱者で、いわゆる冷戦時代の戦略家。核発射の安全パスワード（PAL）を知っており、そのために演習に同行した。

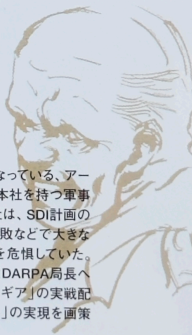
【デザイナー 新川氏のコメント】
「黒人さんを描くとなぜかみんなエドになってしまうのは何故でしょう」

KENNETH BAKER

ケネス・ベイカー

KENNETH BAKER

【本名】ケネス・ベイカー
Kenneth Baker
【性別】Male
【年齢】60代
【国籍】アメリカ

FOX HOUND部隊により人質となっている、アームズ・テック社社長。シアトルに本社を持つ軍事兵器開発会社アームズ・テック社は、SDI計画の中止、次期主力戦闘機の入札失敗などで大きな損失を出しており、大幅な減収を危惧していた。そこでベイカーは、国防省長官とDARPA局長へ接近し、核搭載歩行戦車「メタルギア」の実戦配備を進める「レックスプロジェクト」の実現を画策している。

【デザイナー 新川氏のコメント】
「特にモデルはいません、いませんよ」

BIG BOSS

ビッグボス

BIG BOSS

【本名】不明
【性別】Male
【年齢】70代
【国籍】不明（推定　アメリカ人）

元FOX HOUND部隊総司令官、20世紀最強の戦士と言われた伝説の男。今回のテロの首謀者リキッド・スネークは、彼の遺体を要求している。FOX HOUND部隊の総司令官を務めつつも野望に燃え、「OUTER HEAVEN」を築き、その後「ザンジバーランド」を築くが、どちらもソリッド・スネークにより壊滅させられている。

【デザイナー 新川氏のコメント】
「これも『メタルギア2 ソリッドスネーク』の取説を見ながら描きました。でもゲーム中には出ないので悲しい」

JIM HOUSEMAN

ジム・ハウスマン

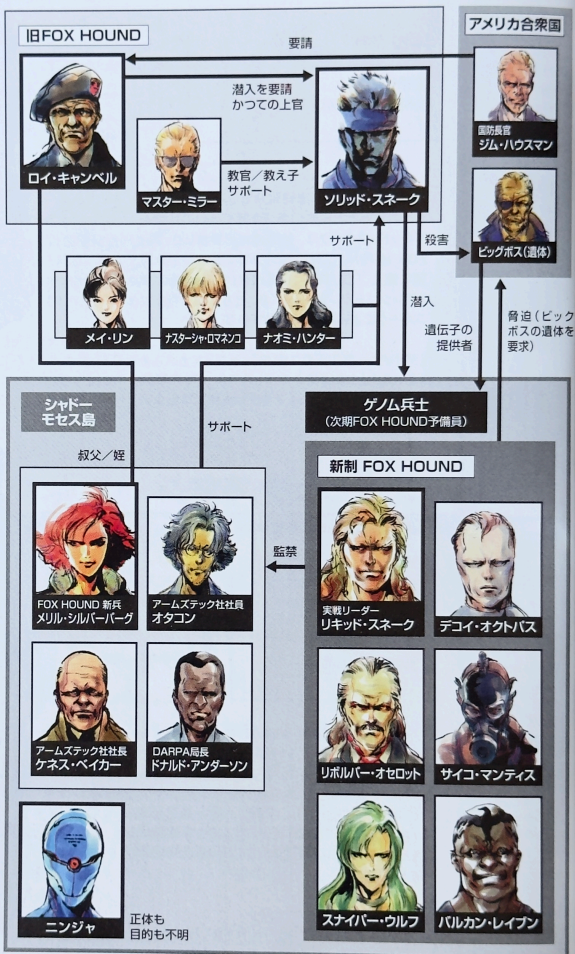
JIM HOUSEMAN

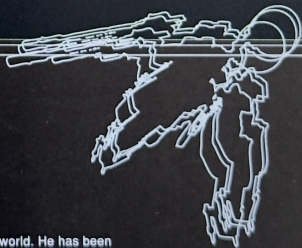
【本名】ジム・ハウスマン
Jim Houseman
【性別】Male
【年齢】50代
【国籍】アメリカ

アメリカ国防省長官。今回の作戦の総司令官を務める。パクス・アトミカ（核抑止による平和）を今もなお唱えているタカ派の愛国者。ベトナム戦争にも参加した元US海兵隊員で、「強きアメリカ」時代の軍人上がり、30年にも及ぶ軍隊生活が抜けきらないでいる。AWACS（空中早期警戒管制機）機内より、今回の対テロリスト作戦の指揮をとる。

【デザイナー 新川氏のコメント】
「これも安産キャラでした。ヒゲをたくわえていたら偉く見えるだろうと安直な考えでした」

HUMAN RELATION

キャラクター相関図

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

CHAPTER 3

Game System

Minister of the Department of Defense.
Controls the whole operation from AWACS.
He was in active service when the US enjoyed strong leadership over the world. He has been proceeding the development of the METAL GEAR to revive the now-weakened nuclear retaliation strategy. In the last part of the story, he discharges Campbell and orders aerial bombardment on the base, to destroy all evidence of the development of METAL GEAR.

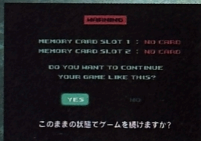
MENU メニュー画面の見方

【ゲームの始め方】

『メタルギア ソリッド』を立ち上げると、潜入デモ（イントロダクション）に続いて、タイトル画面が表示される。このときスタートボタンを押すと、メニューが表示されるので、方向キーでメニューを選択、○ボタンで各メニューに進もう。またデモを飛ばしたいときは、デモの最中に○ボタン、もしくはスタートボタンを押すとタイトル画面に進むことができる。

GAME MENU

NEW GAME

新たにゲームを始めるときは、ここを選択する。

※メモリカードが差し込まれていない場合は、この状態でゲームを進めるかどうかの確認が表示される。

LOAD GAME

保存したデータでゲームを再開するときに選択する。

→35ページ参照

OPTION

ゲームをプレイするうえで必要な各種設定の変更が可能。

→40ページ参照

BRIEFING

『メタルギア ソリッド』における作戦内容について、その詳細を聞くことができる。

→38ページ参照

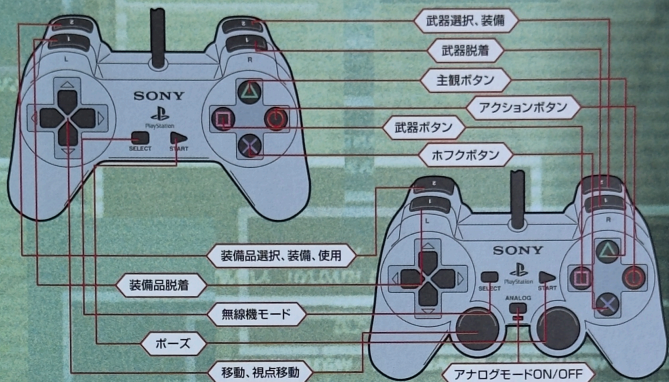
VR TRAINING

ゲーム本編に入る前に、用意された10の仮想空間で操作方法、潜入方法、武器の使用方法などを訓練することができる。

→36、37ページ参照

SPECIAL

過去の作戦記録を読んだりすることが可能。ゲームの進行に伴って、メニュー項目が増加していく。

→39ページ参照

コントローラ操作方法

○ボタン：アクションボタン
フカンモードの場合はパンチ、連打するとキックができる。ビハインドモードの場合は、壁叩きなどで音を立てることができる。C4爆弾を起爆させるときもこのボタンを使用。

□ボタン：武器ボタン
武器を装備している場合は、このボタンで武器を使用できる。装備していない場合は、敵兵士に近づいて投げ、首締めができる。

×ボタン：ホフクボタン
立っている状態で×ボタンを押すとしゃがみ、さらに方向キーを押すとホフク状態になる。しゃがみ、ホフク時にボタンを押すと、立ち上がる。また、動作のキャンセルをする際にもこのボタンを使用する。

△ボタン：主観ボタン
このボタンを押したままでいると、プレイヤーの視点は主観モードに切り替わる。

L1ボタン
装備品ウィンドウで選択してある装備品の脱着。

L2ボタン
装備品ウィンドウを開いて装備品を選択、そして装備、使用する。

R2ボタン
武器ウィンドウで選択してある武器の脱着

R2ボタン
武器ウィンドウを開き、武器の選択、装備をする。

方向キー
フカンモード、イントルードモードの場合は移動、主観モードの場合は視点を移動する際に使用する。

スタートボタン
ポーズをかけることができる。

セレクトボタン
通信をしたい時、およびCALL音に応えるときは、セレクトボタンを押すと無線機モードに切り替わる。

アナログコントローラ操作方法

左スティック
アナログモードスイッチがONの場合、使用可能。フカンモード、イントルードモードの場合は移動、主観モードの場合は視点を移動する際に使用する。

アナログモードスイッチ
スイッチをONすると、左スティックが使用可能になる。

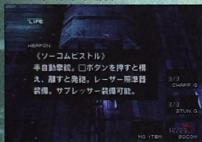
※ほかのボタンは、通常のコントローラと操作方法は同様。

アイテムの入手方法

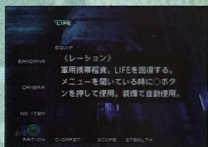
エリア内に落ちているアイテムは、アイテムボックスを通過するだけで回収することができる。ただし、それぞれのアイテムはそのプレイヤーのレベルによって最大装備数が決まっているため、その数を超える場合は［FULL］の文字が表示され、ボックスを回収することが出来ない。その時点で持っているアイテムの数

は、それぞれのアイコンの左下に表示されている。また、アイテムボックスの中身がまだ手に入れていない武器の弾倉の場合、［GET WEAPON FIRST］の文字が表示され、ボックスを回収することができない。

アイテムの装備方法

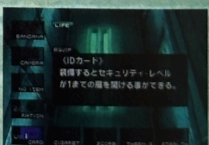
武器を装備する場合

R2ボタンを押すと武器ウィンドウが表示される。表示されている間に方向キーで装備したい武器を選択し、R2ボタンを離すと装備できる。またR1ボタンを押すとウィンドウを開かずに武器の脱着ができる。その際は、直前に装備していた武器を装備することになる。

武器以外のアイテムを使用する場合

L2ボタンを押すと装備品ウィンドウが表示される。表示されている間に方向キーで使用したい装備品を選択し、L2ボタンを離すとその装備品を使用、装備することができる。またL1ボタンを押すとウィンドウを開かずにアイテムの脱着ができる。その際は、武器の場合と同様、直前に装備していた装備品を装備することになる。

エレベータの乗り方

エレベータに乗る場合は、扉の右横にあるパネルの前で○ボタンを押し待機する。エレベータが来たら乗り込んで、操作パネルの前に立つと階数ボタンが表示される。あとは方向キーで移動したい階を選択し、○ボタンを押すと、扉が閉まってエレベータが動きだす。ただし、エレベータが到着するまで、若干時間がかかる場合もあるが、その間は敵兵士に見つからないように注意。

扉の開け方

扉を開けるには、セキュリティカードが必要になる。ゲームスタート当初はセキュリティカードを所持していないため、扉を開けることはできない。また、扉にはその場所によりセキュリティレベルがあり（レベル1～7）、そのレベルにあったセキュリティカードを所持していなければ、扉を開けることはできない。扉を開けるには、L2ボタンでセキュリティカードを装備し、扉の前に立つと自動的に開くようになっている。

ダクトの出入り

ダクト内を出入りするにはホフク状態でなければならない。ホフク状態になるには、まず×ボタンを押してしゃがみ、方向キーを押せばホフク状態になる。ダクトや狭い場所をホフクで進む場合は、視点はイントルードモード（33ページ参照）に切り替わる。また、ダクト内から天蓋を通して下の部屋を覗くには、まず天蓋の上まで移動、△ボタンで主観モードに切り替えて、方向キーで下を向くと、天蓋から下の部屋の様子を見ることができる。

壁張り付き、壁叩き

壁や扉などに向って方向キーを押し続けると、壁に張り付いた状態になる。また、張り付き状態で○ボタンを押すと、壁を叩いて音をたてることができる。敵兵をおびき寄せるときなど、壁を叩いて音を立てるというのは、有効な手段の１つだ。

通信の仕方

プレイ中にセレクトボタンを押すと無線機モードに入る。あとは、話を聞きたい相手の周波数を方向キーで設定、もしくはメモリーウインドウから選択し、○ボタンを押せば通信することができる（詳しくは34ページを参照）。

パンチ、キック

武器を所持していない段階で相手を攻撃するときは、敵兵士に近づいて○ボタンを押すとパンチできる。○ボタンを連打すれば、パンチを連打し、キックすることができる。だが、敵兵士に発見される危険性が大きいため、武器を所持していないときは無理して近よらず、逃げるのが無難な選択だといえるだろう。

首締め、投げ飛ばし

武器を装備していない状態で背後から敵兵士に近づき、方向ボタンを押さずに□ボタンを押すと相手の首を絞めることができる。首を絞めた状態で方向キーを押すと、敵を引きずって歩くことが可能だ。また首を締めた状態で□ボタンを連打すると、その首をへし折ることができる。また方向キーを押しながら□ボタンを押すと、敵兵士を投げ飛ばすことができ、２度投げ飛ばすと敵兵士は数秒間気絶する。

VIEW THE SCREEN 画面の見方

通常画面

1.LIFEゲージ
プレイヤーのLIFEの残量。レーションを使用した場合、敵兵の攻撃を受けてダメージを受けたときなど表示される。LIFEがゼロになった場合はGAME OVERになる。ただし、アイテムでレーションを装備している場合は、LIFEがゼロになっても、自動的に回復する。

2.レーダー
プレイヤー、敵兵士、監視カメラなどの位置を表示している。敵に見つかったり、電波障害のときなどは、このレーダーは使用不能になる。

3.武器アイコン
プレイヤーが武器を装備している場合は、画面右下に装備している武器のアイコンが表示される。アイコン上には（残りの弾数／最大装弾数）が表示されている。装備していない場合は、何も表示されない。

4.装備品アイコン
プレイヤーが装備している武器以外のアイテムを、画面左下に表示。アイコン上の数字は（現在の所持数／最大所持数）を示している。武器同様装備していない場合は、何も表示されない。

ボス敵との対決画面

1.LIFEゲージ
通常画面同様プレイヤーのLIFE残量を表示。ボス戦に勝利した場合は、このLIFEゲージが完全に回復。さらに、ゲージの最大値が上昇する。

2.ボス敵LIFEゲージ
ボス敵のLIFE残量を表示。これがゼロになるとプレイヤーの勝利となる。

3.人質LIFEゲージ
戦闘中、敵に人質が囚われている場合、その人質のLIFE残量が表示される。プレイヤーのLIFEがゼロにならなくても、この人質のLIFEがゼロになれば、GAME OVERになってしまう。

4.弾数ゲージ

ゲーム序盤に登場するリボルバー・オセロットと対戦時のみ表示される。オセロットの持つ武器の残弾数が表示されている。ただし、撃ちきるとオセロットは弾の補充を行うので、弾切れになることはない。

5.武器アイコン
プレイヤーが装備している武器のアイコンを表示。弾数を計算しながら戦わないと、残弾数がゼロという事態にもなりかねないので注意が必要だ。

6.装備品アイコン
プレイヤーが装備している武器以外のアイテムを表示。レーションを装備している場合はいくつ所持しているかを頭に入れながら戦うといいだろう。

O_2ゲージ画面

ガスが充満しているエリアや水中を移動するときに表示される。プレイヤーの酸素残存量を示しており、これがなくなるとLIFEゲージが減少していく。

レーダー

潜入モード時

プレイヤー、敵兵士、監視カメラの場所、視点などがレーダー上に光点や円錐で表示される。

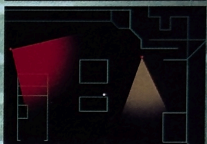
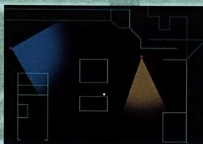
◆中心の光点
プレイヤーの場所を示している。

◆緑の円錐
主観モードに切り替えたときのプレイヤーの視界を示す。

◆赤い光点
敵兵士の場所を示している。

◆青い円錐
通常巡回時の敵兵士の視界。

◆赤い円錐
物音、足跡などを察知した警戒時の敵兵士の視界。

◆黄色の円錐
監視カメラの視界。

危険モード時

プレイヤーが敵兵士に発見されたとき、レーダーが使用不能になり、この危険モードに切り替わる。画面の数字は99.99を示し、プレイヤーが敵兵士の視界から外れると、数字はカウントダウンを開始する。この数字がゼロになると回避モードへ移行する。

回避モード時

危険モードを脱して、敵兵士がプレイヤーを探している状態になる。ただしこの間もレーダーは使用不能になっているので、やみくもに歩き回っていると再度発見され、危険モードに戻ってしまう。タイマーが00.00になると、潜入モードに切り替わり、レーダーが使用可能になる。

電波障害時

敵の出現ではなく、音響共鳴や何らかの電波障害、またはチャフ・グレネードの使用によってレーダーが使用不能なときはこの表示がされる。電子装置を使った機器は、このエリアでは正常に作動しない。ただし、電波障害が起こっていても、ガンカメラが攻撃してくるエリアもあるので注意が必要だ。

警告モード時

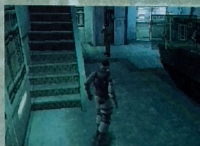
レーダーとは異なるが、時限爆弾やプレイに制限時間が設けられている場合は、通常のレーダーの位置に、残り時間を刻むタイマーが表示される。タイマーの残り時間がゼロになってしまうと、場合によってはゲームオーバーになってしまう。あせらず慎重にプレイしよう。

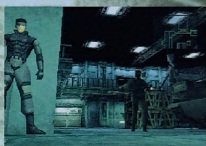
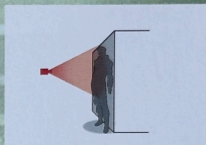
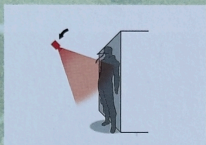
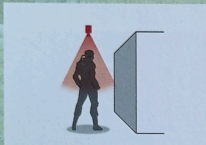
VIEWPOINT 視点変更

フカンモード

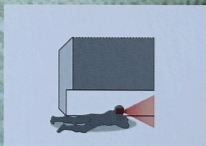
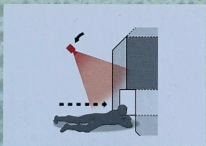
『メタルギア ソリッド』をプレイする際、エリア移動時や倉庫や部屋を探索するときは、通常、上方からプレイヤーを見下ろす形で捉えたフカンモードで表示されている。右上にレーダーが表示され、敵兵士の動きや監視カメラの位置などは、主にレーダーの光点や円錐で表示される。プレイヤーはレーダーを確認しながら、発見されないように行動をとることになる。

主観モード

△ボタンを押すと、これまで斜め上から見ていた画面が、プレイヤーの視点（主観モード）に切り替わる。主観モードに切り替えると、画面右上のレーダーにはプレイヤーの視界が緑の円錐で表示される。主観モードで視界を移動させるときは、△ボタンを押しながら、方向キーを押せばいい。ただし主観モードのときは視界を移動させられるだけで、プレイヤー自身が移動することはできない。敵兵士が迫ってきたときは、フカンモードに切り替えて対処しよう。

ビハインドモード

潜入する際、方向キーを押し続けて壁や扉などに張り付くと、視点がビハインドモードに切り替わる場所がある。ただし、視点の位置は、その張り付いた場所によって異なり、上方から、正面から、やや下から、とさまざまな視点からプレイヤーを捉える。おもに、敵の追跡から身を隠しながら探るときなどに、この視点は有効利用される。エリア上はビハインドモードでも移動することは可能だが、移動速度が遅いため、必要でなければこの状態での移動は避けるべきだ。

イントルードモード

ホフク状態でダクトやコンテナの底、輸送トラックの下など狭い場所に入り込んだ場合には、視点はイントルードモードに切り替わる。ホフク状態で移動することは可能だが、ほかのモードと異なりレーダーの表示がなく敵兵士の位置が確認できない。そのため、トラックの下などからはい上がったときに、目の前に敵兵士がいる場合もあるので、慎重な行動が要求される。また、△ボタンを押せば、イントルードモードでも視点を主観モードに切り替えることができる。

COMMUNICATION 通信方法

『メタルギア ソリッド』本編でもっとも重要な役割を果たすのが、無線機による通信だ。通信で聞くことができるのは、ゲームの進行ルートのヒントや入手すべきアイテム＆武器の指示、ボス敵の特徴と倒し方など、ゲームをクリアするうえで重要なコメントばかりだ。迷ったときは、まめに通信をすることを心がけよう。同じ人間に繰り返し何度も通信すると、より重要なコメントを聞くことができる場合もある。

無線機の使用方法

1.セレクトボタンを押して無線機モードに切り替える。

2.通信したい相手の周波数に合わせる。周波数は方向キーの左右ボタンで調整する。一度通信した相手の周波数はメモリーウインドウに記憶されるので、セレクトボタンを押したあと、方向キーの下を押すと、メモリーウインドウが開き、簡単に通信することができる（メモリーウインドウは×ボタンを押すことでキャンセルすることができる）。

3.周波数を合わせたら、○ボタンを押して通信を開始する。

4.無線機モードから抜ける場合は、通信が終わった状態でセレクトボタンを押せば、通常の潜入モードに切り替わる。

※通信をする際、正しい周波数に合わせて通信しないと［応答がありません］というメッセージが返ってくる。また、周波数が正しくても、通信する相手の状況によっては通じない場合がある。その場合も画面上には［応答がありません］という文字が表示される。出会っていない人間、周波数についての情報を聞いていない人間に対して適当に通信しても、決してつながることはない。

CALL音について

自分自身から通信をする場合もあれば、相手から呼び出しを受ける場合もある。相手から呼び出しを受けた場合は、画面上にCALLの文字が表示されるので、セレクトボタンを押して無線機モードに入ると通信が始まる。CALL音の中には強制的に割り込んでくるものと、聞き流すことができるものがある。だが、CALL音で知らせてくる情報は、その場面で重要となるものが多いので、面倒くさくてもなるべく受信するように心がけよう。

周波数一覧

ロイ・キャンベル　140.85

作戦遂行に当たって、今回の作戦の司令官として的確な助言を与えてくれる。おもにゲームの進め方に関して重要なヒントを教えてくれる。

ナスターシャ・ロマネンコ　141.52

軍事アナリストという立場上、武器や装備に関してはものすごく詳しい。武器の使い方や敵を倒す際のアドバイスなどを聞かせてくれる。核の現状にも精通している。

メリル　???.??

キャンベルの姪。当初は独房に監禁されていたが、脱獄し、ゲノム兵に変装して敵の中に潜んでいる。スネークに協力し共に敵と戦う。周波数はパッケージの裏に…。

ナオミ・ハンター　140.85

FOXHOUNDのメディカルチーフだった経験を活かして、今回のテロリストのメンバーであるFOXHOUND隊員の特徴、倒し方などが聞ける。

マスター・ミラー　140.80

スネークとは旧知の仲である元サバイバル教官。ゲーム後半では、彼からの通信が重要な意味を持つので聞き逃さないように。

ディープ・スロート　???.??

一方的に通信に割り込んでくる、正体不明の存在。スネークのピンチの時には、決まって通信を送ってくる。もしかすると味方なのか？

メイ・リン　140.96

ソリトンレーダーの開発者で、通信のプロ。今回の作戦では作戦記録の保存（セーブ）を担当する。通信の際には中国の有名な格言を数多く聞かせてくれる。

オタコン　141.12

メタルギア・レックス開発チーフ。ハッカーとしての能力を発揮し、スネークに全面的に協力をする。後半は彼の助言が重要になってくるので聞き逃さないように。

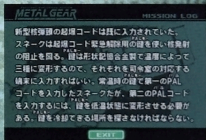
【SAVE／LOAD】

セーブ

『メタルギア ソリッド』では、セーブはメイ・リンと通信することでおこなう。セーブはセーブした場所のデータではなく、直前に通過したコンティニュー・ポイント（ゲーム進行上の節目となるポイント）での状態を保存することを意味する。またメイ・リンに通信すると中国の有名な格言を聞かせてくれる場合がある。結構勉強になるので、しっかりと聞いてみるといいだろう。

ロード

以前にプレイしたデータがメモリカードに保存されている場合は、タイトル画面のメニューからLOAD GAMEを選択。プレイする保存データを選択してロードすると、セーブされたコンティニューポイントからゲームを再開することができる。

ミッションログ

またロードした際は、それまでの作戦記録のあらすじ、そしてこの先の目的などを書き記したミッションログを確認することができる。ミッションログを読むか読まないかはデータをロードしたときにYES／NOで選択することができる。

VR TRAINING VR訓練

『メタルギア ソリッド』ゲーム本編に突入する前に、潜入方法、敵兵のかわし方、ソーコム・ピストルの撃ち方など、ゲーム内で必要となるさまざまな技術を鍛えるのが、このVR訓練室。10個の仮想空間を舞台に、3つのモードにチャレンジする。操作方法はゲーム本編とまったく同じなので、本番前のいい実戦練習になるだろう。STAGEによっては、本編よりもクリアが難しいものもあるので、心してかかるように。3つのモードをすべてクリアすると、さらに難しいモードに突入する。

TRAINING MODE～トレーニング・モード

STAGE0001からスタート。ステージ上にいる敵兵士に発見されないように、ゴール地点を目指して駆け抜ける。敵兵士もプレイヤーも武器を持っていないが、プレイヤーは敵兵士に発見されるとその時点で［MISSION FAILED］となる。制限時間は存在しないので、敵兵の動きを把握して、全10ステージを一気にクリアしよう。

TIME ATTACK MODE～タイム・アタック・モード

トレーニング・モードの全10ステージをクリアすると、このタイム・アタック・モードに突入する。各ステージにクリアの制限時間がもうけられており、その時間内にクリアすることが求められる。トレーニング・モードと同様、敵兵士に発見されるか、制限時間をオーバーすると［MISSION FAILED］になる。

STAGE	制限時間
STAGE 0001	制限時間20秒
STAGE 0002	制限時間25秒
STAGE 0003	制限時間30秒
STAGE 0004	制限時間40秒
STAGE 0005	制限時間30秒
STAGE 0006	制限時間45秒
STAGE 0007	制限時間30秒
STAGE 0008	制限時間25秒
STAGE 0009	制限時間1分00秒
STAGE 0010	制限時間50秒

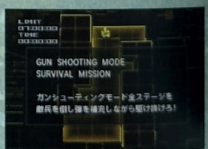
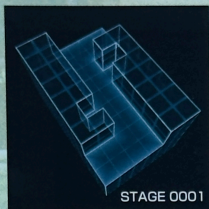
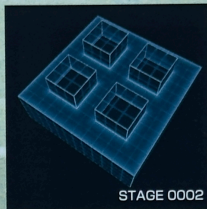
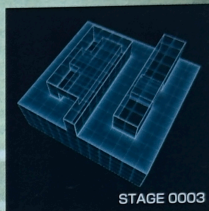
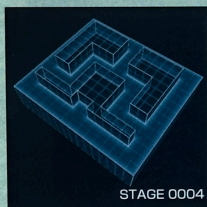
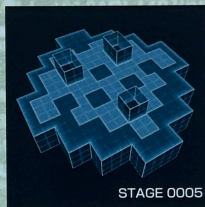
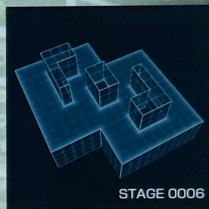
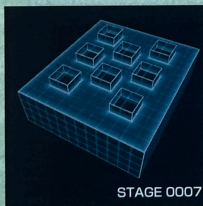
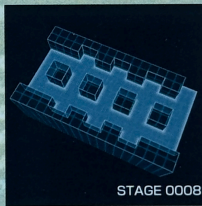
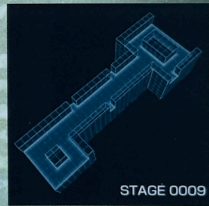
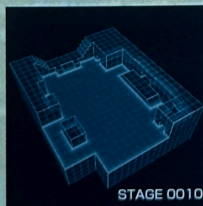
GUN SHOOTING MODE～ガン・シューティング・モード

タイム・アタック・モードの全10ステージをクリアすると、このモードに進むことができる。プレイヤーはソーコム・ピストルを装備し、敵兵士を倒し、制限時間内にゴールを駆け抜ければクリア。ただし、1ステージで撃てる弾数は決まっているので、弾切れに注意してプレイしなければならない。このモードも敵に発見されるか、制限時間をオーバーすると［MISSION FAILED］になる。

ゴール時の残弾数は、クリアタイムに換算される。

STAGE	制限時間	弾数	敵兵数
STAGE 0001	制限時間15秒	弾数5発	敵兵数1人
STAGE 0002	制限時間40秒	弾数20発	敵兵数4人
STAGE 0003	制限時間40秒	弾数15発	敵兵数3人
STAGE 0004	制限時間45秒	弾数25発	敵兵数5人
STAGE 0005	制限時間40秒	弾数20発	敵兵数4人
STAGE 0006	制限時間40秒	弾数15発	敵兵数3人
STAGE 0007	制限時間30秒	弾数30発	敵兵数6人
STAGE 0008	制限時間40秒	弾数20発	敵兵数4人
STAGE 0009	制限時間1分00秒	弾数30発	敵兵数6人
STAGE 0010	制限時間1分20秒	弾数30発	敵兵数？人

GUN SHOOTING MODE SURVIVAL MISSION～サバイバル・ミッション

ガン・シューティング・モード全10ステージをクリアすると、次は7分間にガン・シューティング・モードの全ステージをクリアするサバイバル・ミッションに突入する。銃弾は敵兵を倒すことで入手できるが、すべての敵が弾倉を持っているとは限らないので、出現した弾倉は必ず手に入れよう。これをクリアすると、メニューに「デモンストレーション」が追加される。

STAGE 0001
STAGE 0002
STAGE 0003
STAGE 0004
STAGE 0005
STAGE 0006
STAGE 0007
STAGE 0008
STAGE 0009
STAGE 0010

BREIFING ブリーフィング

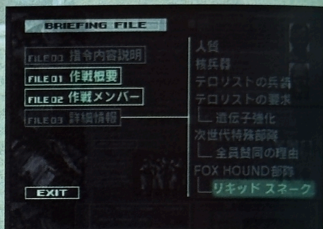
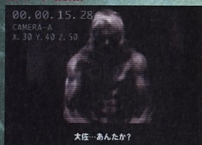
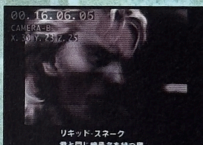
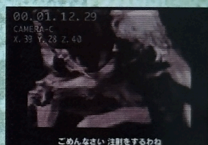
『メタルギア ソリッド』における指令内容、作戦について、敵テロリストについてなど、4つのファイルに渡ってその詳細を聞くことができる。

ブリーフィングはA、B、Cの3つのカメラでとらえたスネークのビデオ映像で見ることができる。ゲーム内でも説明されることだが、ゲームを始める前に詳しい情報を入手したい場合は、ブリーフィングファイルをすべてみておくといいだろう。

ブリーフィング項目

FILE 00 ── 司令内容説明
FILE 01 ── 作戦概要
- 潜入方法
  - └タイムリミット

FILE 02 ── 作戦メンバー
- 作戦責任者
  - └サポート要員
- ロイ・キャンベル
  - └メリル
- Dr.ナオミ

FILE 03 ── 詳細情報
- 人質
- 核兵器
- テロリストの兵器
- テロリストの要求
  - └遺伝子強化
- 次世代特殊部隊
  - └全員賛同の理由
- FOX HOUND部隊
  - └リキッド・スネーク

カメラ視点

CAMERA-A
スネークを正面からとらえた映像。

CAMERA-B
スネークの顔を右横からズームでとらえた映像。

CAMERA-C
スネークを左斜め上方からとらえた映像。

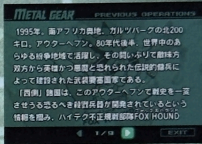
CAMERA FREE
画面右上にこの文字が表示されたときは、△ボタンでズームイン、□ボタンでズームアウト、方向キーでカメラ位置を移動することができる。

CAMERA CHANGE
画面右上にこの文字が表示されたときは、○ボタンを押すことでカメラをA、B、Cの3のいずれかに切り替えることができる。

※画面上にCAMERA FREE、CAMERA CHANGEが表示されていないときは、カメラは固定で切り替えることも、移動することもできない。

ある特別な項目に関して選択、変更などができる。ゲーム開始当初は[PREVIOUS OPERATIONS]のみだが、ゲームが進むにつれて、選択できるメニューが増えていく。

[PREVIOUS OPERATIONS]

過去の作戦記録を読む。ここでいう過去の作戦記録とは『メタルギア ソリッド』の前作であるシリーズ、「メタルギア」と「メタルギア2 ソリッド・スネーク」のこと。その2作品に関して、ゲームのストーリーを読むことができる。

[RADER]

一度ゲームをクリアしたあとで、再びゲームを開始するとき、通常ゲーム画面の右上に表示されているレーダーを画面上に表示するか、しないかの選択変更ができる。レーダーを表示せずにクリアすると、ゲームクリア時に表示されるコードネームの[Big Boss]を獲得できる可能性があるので、ある程度プレイして慣れてきたらチャレンジしてみる価値はあるはずだ（コードネームの条件に関しては138ページを参照）。

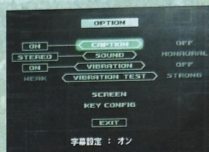
[ALBUM]

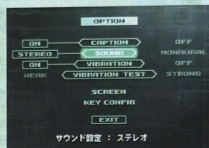
一度ゲームをクリアし、1回目のプレイで入手していれば、SPECIAL ITEMとしてカメラを入手することができる。そのカメラで撮った写真をメモリカードにセーブすると、アルバムとしてこのスペシャルのメニューの中で見ることができる。アルバムの中では、写真ファイルに名前を付けたり、RGBカラーの調整などができる。

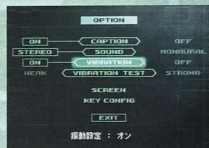
※カメラで撮った写真を保存するには、メモリカード2ブロックを使用する。

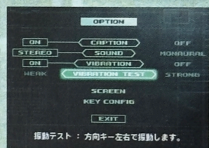
OPTION オプション

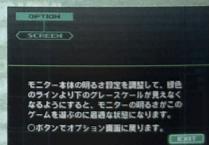
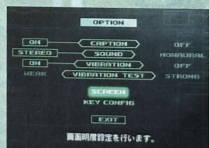
CAPTION：字幕設定

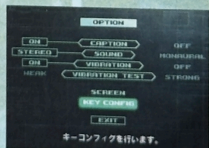
ミッション中にかわされる会話や通信時の会話など、画面上に表示されている字幕を、表示するかしないかの設定を行う。

SOUND：サウンド設定

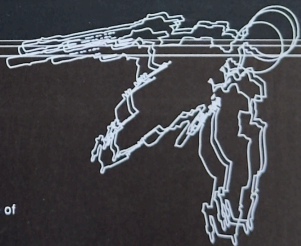
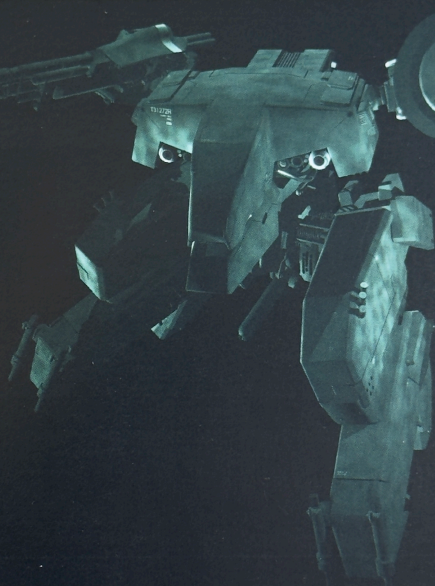
ゲーム音声をステレオかモノラルのいずれかに設定することができる。

VIBRATION：振動設定

アナログコントローラを接続している場合のみ、振動のON／OFFを選択することが可能。アナログコントローラが接続されていない場合は、OPTIONのメニューには表示されない。

VIBRATION TEST：振動テスト

アナログコントローラを接続している場合のみ、振動の強弱をテストすることができる。

SCREEN：画面明度設定

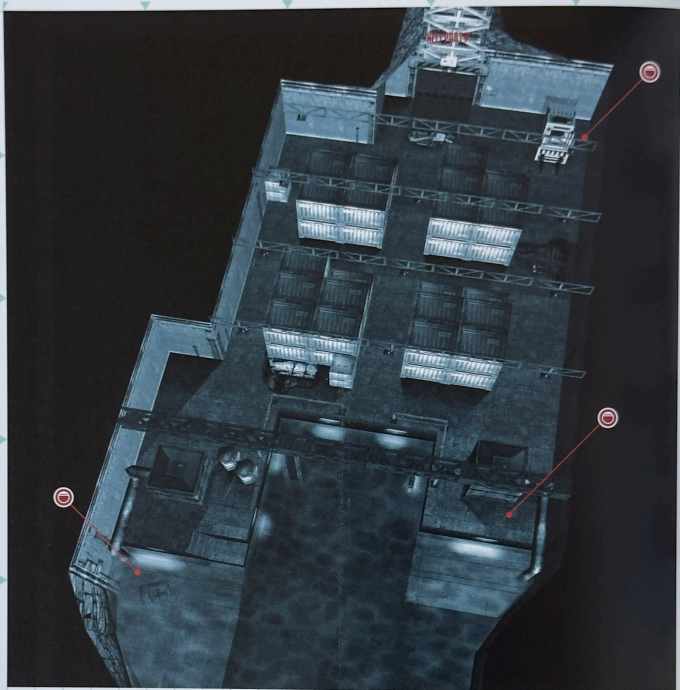
モニターの明るさを最適な状態にするために、ここでモニターの明度設定を行う。

KEY CONFIG：コントローラのボタン設定

コントローラのボタン配置の変更を行う。ボタン配置のタイプはA、B、Cの3タイプある。また主観モードの操作を通常操作、上下反転操作の2タイプに設定変更できる。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

CHAPTER 4

Sneaking Mission

The medical chief of FOX_HOUND. A brown_skinned beauty. In charge of gene therapy and gene strengthening. Her staffs affectionately call her "Doctor Naomi".
The true reason for her belonging to FOX-HOUND is to take revenge on Snake, because he disabled her elder brother "Grey Fox". She injects the virus weapon "FOX DIE" into snake,to kill Snake and FOX-HOUND members.

DOCKYARD 搬入用ドック

敵

寒冷地兵×3人

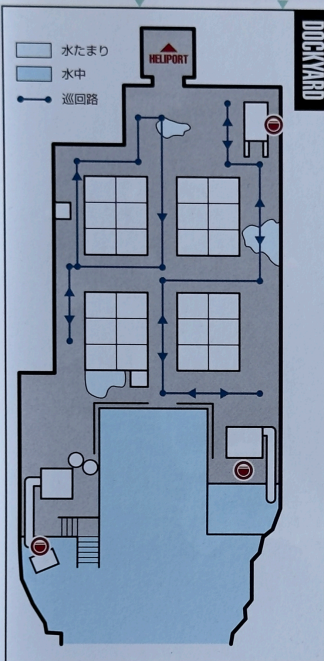
アイテム

レーション×3

潜入～昇降機の人物は？

キャンベルの依頼を受け、海から水中を泳いでシャドー・モセス島に潜入したスネーク。たどり着いた場所はコンテナが積み上げられた搬入ドック。侵入者を許すまいと兵士が巡回する中、ある人物を乗せ、昇降機が上昇を始めた。長髪でロングコートを着込んだ男…スネークの潜入を察知したかのように、巡回兵に警備の強化を指示する。この男はいったい何者なのか…要注意人物であるのは間違いない。

このステージはイメージが自分の中で早めに固まったので、比較的制作は楽でした。もちろん他のステージ同様リテイクは繰り返しましたが。お勧めは、水たまりの写り込みとスタート地点近くで揺れている鎖です

（佐々木）

ゲノム兵の特徴

搬入ドックには寒冷地仕様の巡回兵士が2人いる（昇降機到着後は3人）。一定のコースを巡回しているわけだが、余裕があれば主観モードでその行動を見てみよう。あくびをする兵士に、くしゃみをする兵士。銃を抱えて歩いているためか、肩たたきする兵士までいる…敵兵士とはいえ、人間味にあふれたキャラクターたちだ。ただし、ちょっとした物音でも敏感に反応し、自分の視界に侵入者を発見すると姿が見えなくなるまで追跡してくる。首を折って殺すことも可能だが、ここではできるだけ遭遇しないように先に進もう。

水たまりは要注意

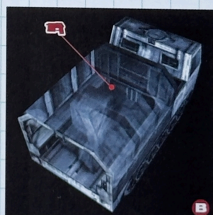
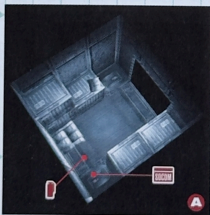
ドック内に3か所ある水たまり。その上を通過すると水の音が鳴り響くため、その付近に敵兵士がいる場合は、何の物音かを確認するために水たまりまで近づいてくる。この時点では武器を手にしていないので、無用な戦闘はしたくない。兵士に気づかれずに、昇降機に乗り込みたいところだ。音を立てずに水たまりを進むにはホフクで進むのがいいが、水たまりを避け、敵兵の位置を確認しながら、先に進むのが得策だろう。

水に飛び込んで危険回避

万が一、敵兵士に発見されたら？このエリアは狭く、隠れる場所は皆無。唯一、安全に身を隠すことができる場所は水の中だ。発見され危険モードに突入した場合は、水の中に飛び込んでしまえば、敵兵士がそれ以上追いかけてくることはない。ただし、水中にいる時は画面上にO_2ゲージが表示され、ゲージがゼロになるとライフが減っていくので注意が必要。また、上陸する階段付近にレーションが落ちているので、その際は拾うように。

昇降機でヘリポートへ

搬入ドックでの目的は敵兵士に見つからないように昇降機に乗り込み、地上に向かうこと。昇降機はエリアの一番奥にあるため、たどり着くのは大変だが、レーダーで敵兵士の位置を確認しながら、慎重に進むように。ただし、昇降機がたどり着くまである程度の時間がかかるため、その間に敵兵士に発見されないようにしなければならない。なお、発見されて危険モード、回避モードの状態でいる時は、昇降機に乗り込んでも上昇しない。

HELIPORT ヘリポート

敵

寒冷地兵×3人
監視カメラ×3
サーチライト×2

アイテム

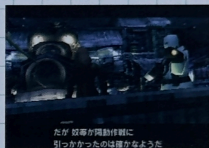
- レーション×2
- ソーコムピストル×1
- ソーコム弾×2
（ソーコムを入手している場合に出現）
- チャフ・グレネード×1
- スタン・グレネード×1

本編ステージとしてはじめに制作したものです。ステージの基礎技術の実験場でもあり、このヘリポートで多くのアイデアが生まれ、洗練されています。'96年夏に降ったプログラム雪の感動は、忘れることはないでしょうね

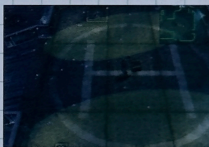
（水谷）

ハインドD

地下搬入ドックから昇降機に乗り込み、上昇した先は雪の吹きすさぶ極寒の断崖絶壁、運び込まれたコンテナが複数配置された核廃棄施設の前だった。コンテナの脇でキャンベルと通信するスネーク。その時、彼の耳にヘリが上昇する爆音が聞こえてきた。視線を向けると廃棄場の前のヘリポートにロシア製重攻撃ヘリ"ハインドD"が。なぜ、こんなところにハインドDが？　軍の陽動作戦に引っ掛かって飛び出していったのだろうが、こんな嵐の日にヘリで向かうとは無謀な行為だ。とにかく、敵が陽動作戦に引っ掛かっているこの隙に、潜入して任務を遂行しなくてはいけない。テロリストのいう核兵器発射予告時間まで、すでに18時間を切っている。まず、捕らえられているDARPA局長ドナルド・アンダーソン、およびAT社社長ケネス・ベイカーを救出すること。考えられる施設内への潜入ルートは3つ。堂々と正面扉から潜入するルート、1階正面扉脇のダクトから潜入するルート、2階のダクトから潜入するルート…正面からの潜入は一番の近道だが、敵に見つかる可能性は高い。正面扉脇のダクト前には兵士が控えている。2階ダクトも兵士が巡回し、2階に上がる階段には監視カメラが…。エリア中央のヘリポートには、侵入者を逃すまいとサーチライトが影を追っている。武器も何もないまま、潜入するのは困難を極めるだろう。自ら、もっとも安全なルートを選び、敵兵の監視の目をかいくぐり、廃棄場内に潜入しなければならない。エリア内でアイテムを入手、コンテナやトラックの陰などを利用して、一刻も早く場内に潜入を果たすのだ。

ハインドD?

だが 奴等が陽動作戦に
引っかかったのは確かなようだ

サーチライト、監視カメラに気をつけろ

雪上を走り抜け、ヘリポートにたどり着くとそこには侵入者を見張るサーチライトが規則的な動きを見せている。ヘリポートの中央にはアイテムボックスがあるので取りに行きたいが、その際はサーチライトの動きを把握して、タイミング良く飛び出すように。サーチライトに発見されると危険モードに突入、敵兵士が追跡してくる。また、西部にある倉庫、ダクト前、階段手前にある監視カメラも発見されると敵兵士が襲撃してくるが、エリア内で手に入れられるチャフ・グレネードを使えば電気装置を撹乱することが可能なので、うまく活用して進もう。また監視カメラは真下が死角になっている。

雪上では足跡がポイント

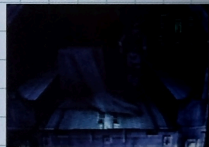
舞台は極寒のアラスカ。雪が降り積もっているので、雪上を歩くと当然のように足跡がつく。巡回兵士は足跡で警戒モードに突入し、潜入者の追跡を開始するのでむやみに足跡をつけないほうがいい。だが、敵に発見されるだけではなく、敵を錯乱させる有効な手段であることも覚えておきたい。巡回兵士は足跡を見れば追跡してくる。目につくところに足跡をつけて、コンテナをたたいて誘い込む。巡回兵士がその後をついてきたら、その隙にコンテナに身を隠しながら先に進むようにすればいい。簡単に敵兵士をまくことができるはずだ。ちなみにこのエリアは雪が降り続けているため、時間がたてば足跡は雪で埋もれて、自然と消えていく。

HELIPORT

雪原
監視カメラ
巡回路
サーチライト

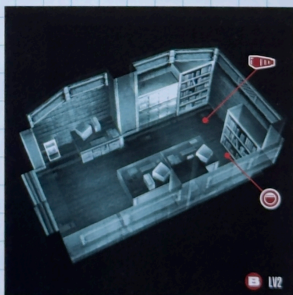
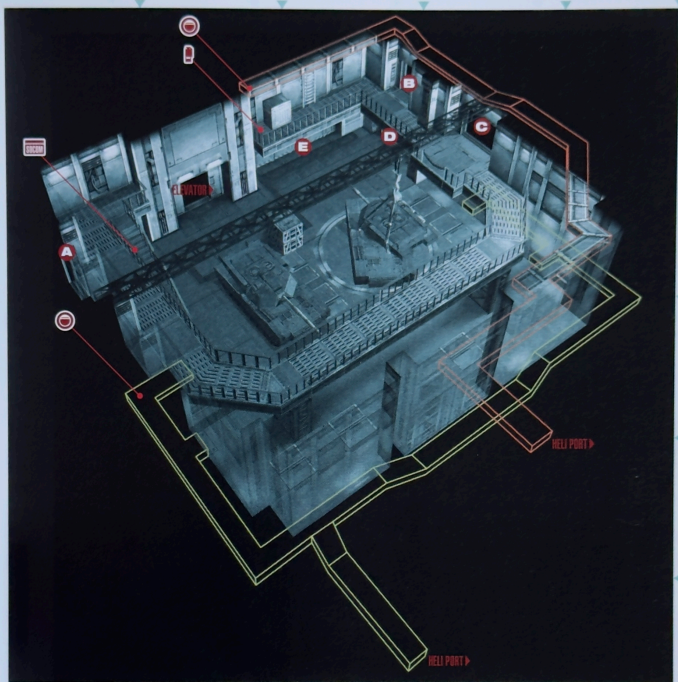
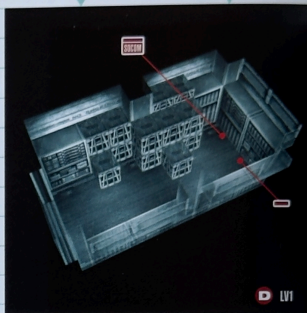
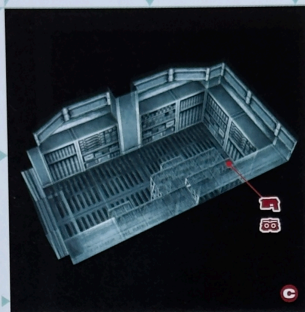
DOCKYARD
DOCKYARD
SOCOM
SOCOM

輸送トラックに乗り込むと

地下搬入ドックのように確実に危険回避できるようなポイントのないヘリポート。武器も持っていないので、この状態で歩き回るのは危険だ。うまく敵をかわしてヘリポートの先まで進むことができたら、正面扉の前にある輸送トラックの荷台に乗り込んでみよう。そこにはアイテムボックスがあり、ソーコムピストルを手に入れることができるのだ。トラックに乗るには荷台の前で方向キーの上を押すだけでいい。また、ホフク状態で進めば、トラックの下に潜り込むことができる。敵が接近してきたときは身を隠すといいだろう。

ダクトから内部へ潜入

デモでは潜入ルートの1つとして正面扉を突破するルートがあったが、残念ながら正面の扉は絶対に開かない。つまり建物の中に潜入するには正面扉脇のダクトを通るか、2階のダクトに潜り込んで先に進むしかない。ただし、どちらのルートを進むにしても大きな障害がある。正面扉脇のダクトは、ちょうどその入口を敵兵士が塞いでいる。その兵士は居眠りをしているのだが、その頭上に監視カメラがあるので容易に近づくことはできない。そこで、敵兵士の視界に入らないところで音を立てておびき寄せ、音のする場所を調べに近づいてきた隙に先に進み、チャフ・グレネードで監視カメラを無効にしてダクト内に潜入するといいだろう。2階のダクトは常に敵兵士が通路を巡回、さらに2階に上がる階段前には監視カメラがある。まずはチャフ・グレネードで電波障害状態にして、2階へ上がり、あとは敵兵の動きを把握して、一気のダクトまで駆け抜けるといい。潜入の際はむやみに突き進むのもいいが、敵兵士の決まった巡回ルートを把握することで、より安全に潜入できるということを覚えておこう。

戦車格納庫 1F-2F TANK GARAGE

SOCOM
ELEVATOR
A
B
C
D
E
HELI PORT
HELI PORT

敵

軽装備兵×4人
監視カメラ×3

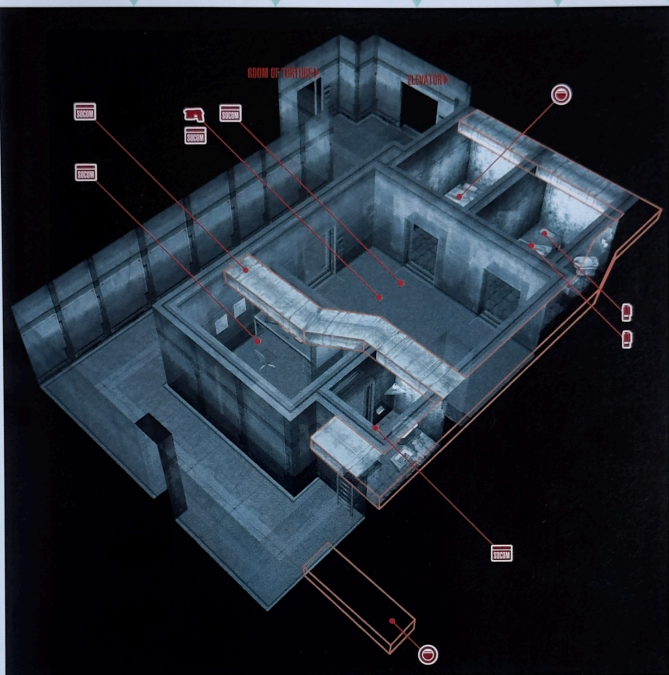
アイテム

- レーション×3
- チャフ・グレネード×2
- ソーコム弾×2
- ソーコムピストル×1
- サーマル・ゴーグル×1（ソーコム入手済みの場合出現）
- サプレッサー×1
- 地雷探知機×1（未入手の場合のみ出現）
- ダンボールA×1

リテイクの嵐で、結局開発末期までいじっていたのがこのステージです。リテイクのしすぎで怨念がこもったのか、バグ、メモリオーバーが多発。いつしか開発者の間で呪われたステージと呼ばれるようになっていました

（佐々木）

無線機モード…よく喋るキャラ達

ゲーム中、SELECTボタンを押すと無線機モードになる。ゲームの進行上、キャンベルやオタコンとの通信は多いだろう。しかし、それ以外は先方からかかってくる通信しか聞いていないかもしれない。
実は彼らとの会話はこうしたゲームの進行上で必要な箇所だけでなく、とにかくほとんどの状態で通信を行うことが可能である。そして、どのキャラクターもよく喋る。セーブの時、毎回メイ・リンが様々な中国の格言を教えてくれるのは経験済みだろう。彼女だけではない。例えば、ナスターシャ。兵器や武器に関してだけでなく、核に関しての状況や歴史等を話してくれる。ちょっとしたものでも発見したり、状況が変わったら、とにかく通信してみよう。思わぬことを指摘してくれたりするのだ。

登場キャラ

DARPA局長ドナルド・アンダーソン
メリル・シルバーバーグ
看守兵ジョニー

敵

重装備兵×18人
ガンカメラ×2
(拷問部屋脱出以降に出現)

イベントバトル

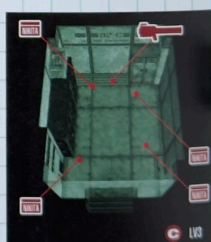
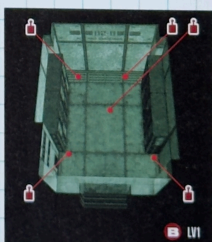
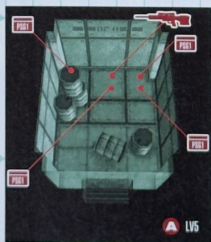
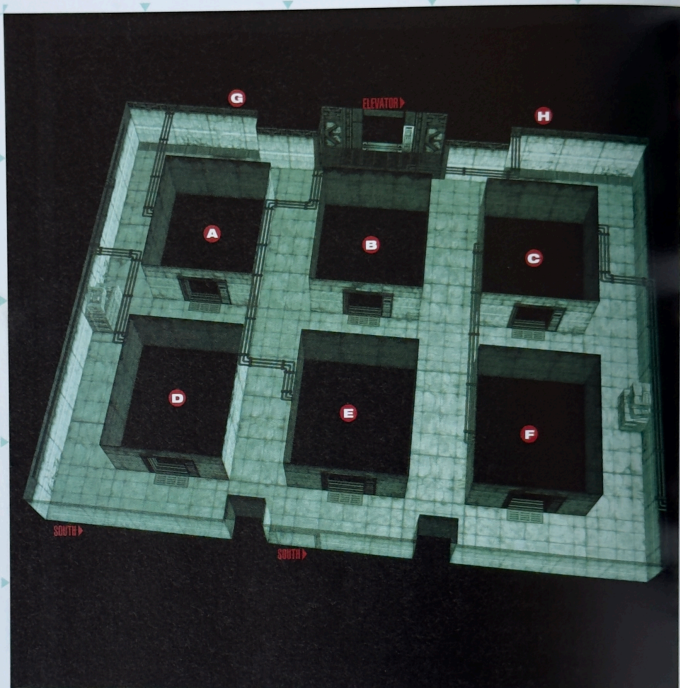
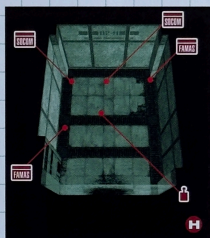
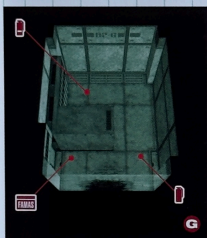
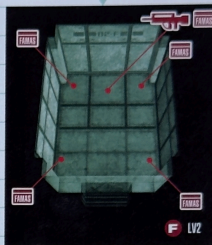
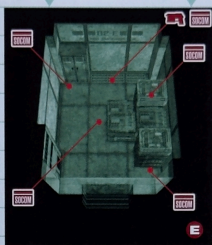
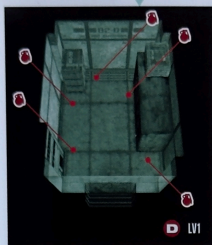
vs重装備兵

アイテム

- レーション×2
- チャフ・グレネード×2
(拷問部屋脱出以降に出現)
- ソーコム弾×4
(1つは独房戦のときのみ出現)
- ソーコムピストル×1
(独房に来るまで未入手の場合は出現)
- セキュリティーカードLV1
(DARPA局長より入手)

独房のトイレは「アラスカー汚いトイレにしてくれ」という小島監督からの指示でした。双眼鏡でトイレの周りにいるウジの生態観察がなかなか楽しめます。身ぐるみ剥がされる兵士ジョニーは私がモデルになっています
(佐々木)

TANK GARAGE

戦車格納庫Ｂ２　武器庫

敵

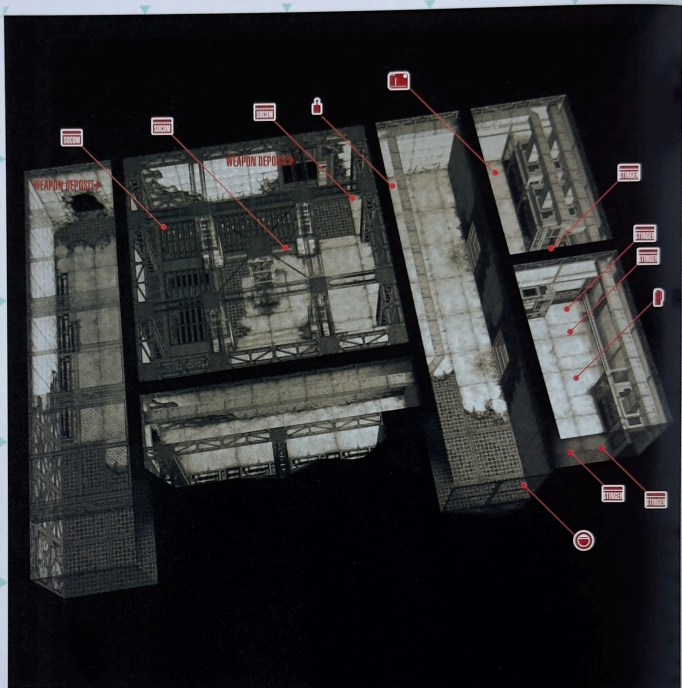
重装備兵×2人
破壊できる壁×3ヶ所

アイテム

- PSG1×1
- PSG1弾×2〜5
- C4爆弾×2〜6（LV1カード所持時のみ×1）
- ニキータ×1（扉LV3、未入手の場合のみ）
- ニキータ弾×2〜5
- グレネード×2〜5
- ソーコムピストル×1（未入手の場合のみ）
- ソーコム弾×4〜7
- ファマス×1
- ファマス弾4〜8（レベル4以上のとき×3）
- チャフ・グレネード×1
- スタン・グレネード×1

落とし穴に注意しましょう！壁にばかり気をとられていると穴に落ちてしまうかも知れません。塗り固められた壁は最初の段階では識別できないほど難易度が高かった。現状に落ち着くまで何度も行ったり来たりしたものです

（根岸）

TANK GARAGE 戦車格納庫 B2 武器庫南

登場キャラ

AT社社長ケネス・ベイカー
ニンジャ
リボルバー・オセロット

敵

ガンカメラ×5

イベントバトル

vsリボルバー・オセロット

アイテム

ソーコム弾×3
C4×1
レーション×1
カメラ×1
スティンガー弾×4
スタン・グレネード×1
チャフ・グレネード×1
セキュリティーカードLV2
(AT社社長より入手)

Designer's Comment

開発当初、壊れる壁は、その存在を知らないと先に進めない人もいたくらい発見しにくかったものです。オセロットに勝ったあともまたこのステージに来て下さい。楽しいアイテムが隠れているかも知れません

(根岸)

2F

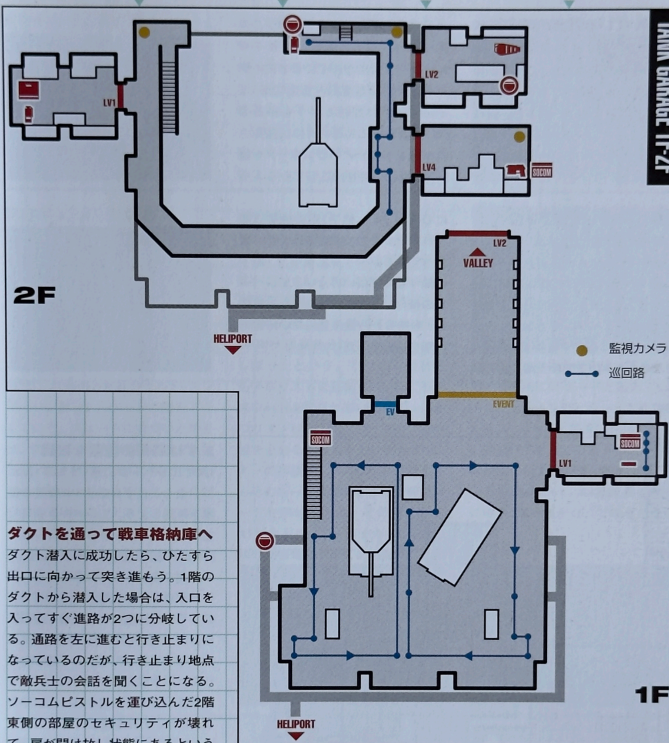
LV1 LV2 LV4 SOCOM

HELIPORT

LV2 VALLEY EV EVENT SOCOM LV1 SOCOM

HELIPORT

1F

● 監視カメラ
●—● 巡回路

ダクトを通って戦車格納庫へ

ダクト潜入に成功したら、ひたすら出口に向かって突き進もう。1階のダクトから潜入した場合は、入口を入ってすぐ進路が2つに分岐している。通路を左に進むと行き止まりになっているのだが、行き止まり地点で敵兵士の会話を聞くことになる。ソーコムピストルを運び込んだ2階東側の部屋のセキュリティが壊れて、扉が開け放し状態にあるという情報を得ることができる。分岐の反対側を進むと3匹のネズミが出現。スネークの姿を見ると逃げていくが、このネズミの後をついていくと、外に出られるようになっている。ただし、通路途中に水が溜まっている部分があるので、素早く通過しないとO_2ゲージがゼロになり、LIFEが減っておぼれ死んでしまう可能性もあるので注意だ。また2階のダクトは、1本道になっているので、まっすぐ進むだけだが、途中でDARPA局長の居場所、独房の女、建物内部に侵入者がいることといった情報を聞くことができる。なお、ダクト内では入ったのが1階、2階に関らず、スネークのかつての仲間だったマスター・ミラーからの通信が入る。またどちらのダクトにもレーションが配置されている。

TANK GARAGE 戦車格納庫 B1　独房

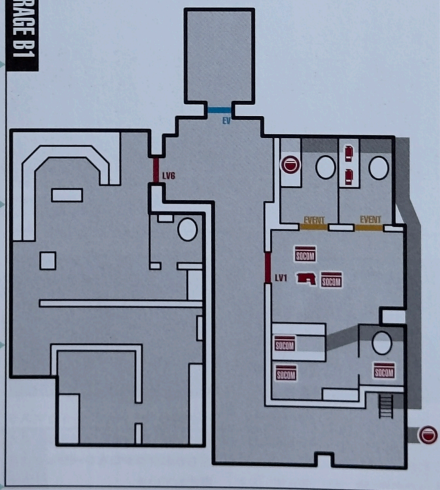
扉が開いている2階東側の部屋へ

1階ダクトで聞いた敵兵士の話に従い2階東側の部屋に向かってみると、倉庫の扉が開いたまま。その部屋に入ってみるとソーコムピストルのアイテムボックスが置いてある。ただし、ヘリポートの輸送トラックの荷台に入って、すでにソーコムピストルを入手している場合は、このアイテムボックスの中身はサーマル・ゴーグルになっている。アイテムボックスは部屋の一番奥にあり、その付近には監視カメラもあるので、部屋の中に入るときには発見されないようにチャフ・グレネードを使って、電波障害を起こしてから入るように。

エレベーターで地下1階へ

戦車格納庫1階、2階は広い空間に2台のM1戦車、3人の巡回兵、扉の壊れている2階の東側の部屋以外は扉がロックされた3つの部屋があるだけである。アイテムがあるわけでもなく、ここに長居する必要はない。そこでダクト内で聞いた敵兵士の話にしたがって、地下1階の独房に移されたというDARPA局長を救い出すべく、エレベータに乗って、地下へ降りなくてはいけない。エレベータの操作は、まず扉横のパネルを押し、到着したら乗り込んで、行きたい階を選択するだけでいい。

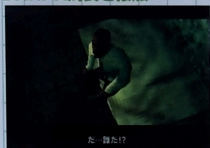
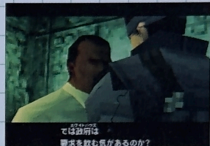
TANK GARAGE B1

EV
LV6
EVENT
EVENT
SOCOM
LV1
SOCOM
SOCOM
SOCOM
SOCOM

まずは局長の位置を確認

1階でエレベータに乗り、地下1階についたら、まずはDARPA局長の位置を確認しよう。エレベータを降り立つとメイ・リンから通信が入り、DARPA局長の位置がレーダーに緑の光点で表示されていることを知らせてくれる。緑の光点はエレベータのすぐ横の部屋にあるため、壁に張り付いて確認してみると、画面がフカンモードに切り替わり、壁の向こうにベッドに腰掛けているDARPA局長らしき人を発見することができる。だが、その部屋に入るためのセキュリティカードは持っていないので、別な潜入口を探さなければならない。

ダクトから独房に潜入

通路をさらに奥に進むと、通風口につながるハシゴを発見。これで上に昇り、ダクト内を進めばDARPA局長のいる独房にたどり着くことができる。その前に、ハシゴの下にあるダクトをのぞいてみると、レーションが落ちているので、持っていない人はここで拾っておくように。またここも入ってしばらく進むと通路が左折、直進の2方向に分岐している。左に曲がると天蓋から独房看守兵の部屋をのぞくことができる。分岐点を直進すると天蓋からベッド上で腹筋をする女が確認できる。そしてその先はいよいよDARPA局長の独房へとつながっている。

DARPA局長と接触

独房にはDARPA局長ドナルド・アンダーソンが、1人ベッドに腰を下ろしていた。スネークに気づいた局長は、突然現れた不審な男にうろたえるが、自分を助けにきた存在であることを知り、安心してスネークの問いに答え始める。テロリストは実際に核兵器による攻撃が可能なこと、この核廃棄施設である新型兵器の演習が行われていたこと、そしてその新型兵器は兵器史上に残る核搭載歩行戦車であること…。メタルギア計画――極めて機密性の高いブラック・プロジェクト。メタルギア計画はすでに破棄されたものと思っていたが、DARPAとAT社の手で大量生産をふまえたプロジェクトに替わっていたことを知る。だが、そのメタルギアレックスはテロリストの手に落ちてしまい、さらにDARPA局長、AT社社長の2人だけが知っている核弾頭の起爆コードのパスワードも、DARPA局長の分はすでに知られてしまったという。そしてAT社社長もテロリストに監禁され、今ごろパスワードを知られているはず…。テロリストは核が撃てる、だが、核発射を止める方法もある。それはPALキーの存在だ。パスワードがなくてもそのキーを入力することで起爆コードを解除できる。その鍵を持つAT社社長ケネス・ベイカーは地下2階の妨害電波が出ている地域、しかも入口は色の違う壁で塗り固められている場所にいる――と伝え、スネークにセキュリティカードを手渡した直後、DARPA局長は原因不明の心臓発作で死んでしまう。いったい何が起こったのか?　だが、考えている時間はない。AT社社長を探しに地下2階へ急がなくてはならない…。

銃口がスネークの頭部に

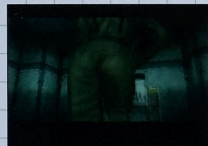
AT社社長を探すために、警戒しながら独房を脱出するスネーク。部屋を出ると左手には何者かに倒された看守兵が…。そちらに気をとられた瞬間、スネークの頭部にファマスの銃口が突き付けられた。軽装備のゲノム兵だが、その声は明らかに女のもの。兵士はスネークを見るや「リキッド!?」と一言。リキッドとはいったい…?　歴戦の兵士であるスネークは、兵士の銃を持つ手が震えているのを見逃さず、一瞬の隙をついてソーコムの銃口を頭に突き付ける。対峙する2人に緊張が走る。と、その時、独房の扉が開き、外で待機していたゲノム兵が一気になだれ込んできて……。

敵兵大襲撃

扉が開き、まず敵兵士が3人襲撃してくる。プレイヤーはヘリポート、もしくは戦車格納庫2階でソーコムピストルを入手していれば、銃を構えて応戦できる。入手していない場合は、イベント・バトルに突入したときに、スネークの目の前にソーコムピストルの入ったアイテムボックスが出現するので、ひろって応戦しよう。この独房前の戦闘での敵兵士の登場人数は全部で18人、3人ずつ6回登場する。まず、最初に3人の兵士が飛び込んでくるが、この最初の3人は新米兵士はまったく銃を撃たないので、自分で倒すしかない。ソーコムを持たずに、首締めで倒したり、1人を盾にして同士討ちを誘うのもいいが、無難にクリアするにはソーコムを装備し撃ちまくる方がいい。次に再び3人の兵士が登場するが、これは新米兵士が3人とも倒してくれる。6人目以降はプレイヤーと新米兵士2人で倒すわけだが、敵兵士が3人ずつ3回、計9人登場。その直後、部屋にグレネードが投げ込まれ、その後もう3人敵兵が登場して、これを倒せばイベントクリアである。

敵兵士の動きの特徴として、1回に登場する3人の敵兵士のうち左側2人は必ずスネークを狙って銃を撃つ。右側の兵士はスネークと新米兵士を交互に攻撃してくる。また、3～5回目の兵士3人は、倒すとソーコム弾とレーションを出すので、戦いながら確実に拾っていくようにしたい。また、5回目の敵兵の襲撃の後に、独房に向かってグレネードが投げ込まれるが、部屋の扉付近に避難すれば、ダメージを受けることはない。新米兵士はグレネードも逃げず、敵の攻撃も受けるが、実はいくら撃たれてもダメージを受けないし、死ぬことはないので、敵兵士の迎撃は新米兵士に任せて、自分はダメージを受けないようにエリア内を逃げ回るといいだろう。敵兵士に与えるダメージの目安だが、ソーコムピストルが3発当たれば、倒すことができる。逆にプレイヤーは敵の銃攻撃を7発、もしくはグレネード1発で死んでしまう。この数字を目安に、ソーコム、レーションを効率良く使って、敵を迎撃だ。

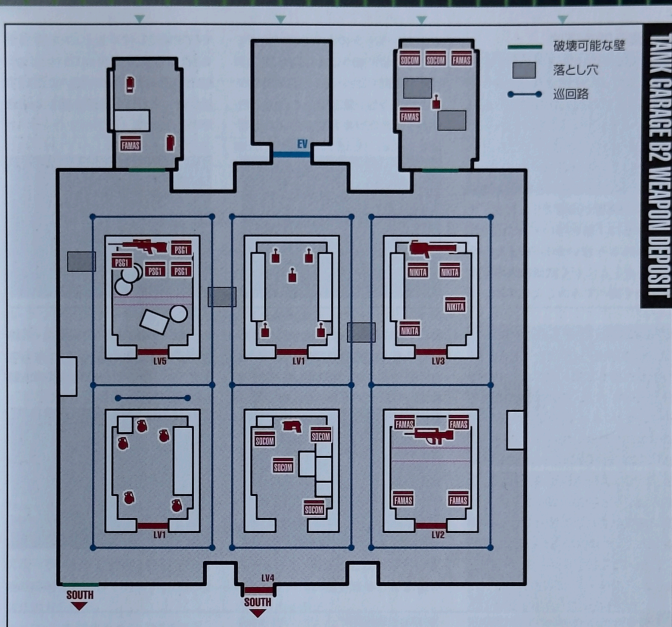
新米兵士逃亡

敵兵士の襲撃をかわすと、「もうアンタは用無しね」という捨てゼリフを残し、開いた扉から部屋を駆け出していく新米兵士。その後を追うように廊下に出るスネークだが、走り去る兵士のお尻に目がいった。腰を振り、女らしい動きで駆け抜けていく兵士の姿を見て、スネークはその正体に気づいたのかも知れない。兵士がエレベータで立ち去ったその時、スネークはコートにマスクを被った男の幻覚をみる。あれはいったい…。

独房内でアイテムを入手

DARPA局長の死亡、新米兵士との遭遇、敵兵の襲撃を撃退……このあとは、核攻撃を阻止するための重要人物、AT社社長救出のため地下2階へと進むが、DARPA局長からレベル1のセキュリティカードを受け取ったので、まずは独房に戻ってそこにあるアイテムを拾い、先へ進む準備しておこう。独房内には看守部屋とトイレにソーコム弾が、DARPA局長の独房のベッドの下にレーションが落ちている。戦車格納庫1階、2階に戻れば、セキュリティレベル1の扉を開くことができるが、アイテム入手より先に地下2階へ進むように。

TANK GARAGE B2 WEAPON DEPOSIT

破壊可能な壁
落とし穴
巡回路

EV
LV5　LV1　LV3
LV1　LV2
LV4
SOUTH　SOUTH

まずは武器収集を

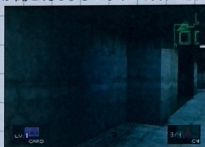
独房からエレベータで地下2階に降りると、そこは武器庫になっている。武器庫というだけあってエリア内にある6つの部屋にはそれぞれ武器が配置されている。どの部屋にどんな武器があるかは、扉のレベルを示す数字の横に武器名が表記されているので扉の前で確認するように。扉のない1部屋を除いて、すべての部屋に1～5のセキュリティレベルがついている。レベル1のセキュリティカードで開く部屋にはグレネード、C4が入っているが、特にC4はこの先に進むために重要な武器になるので確実に入手しなければならない。

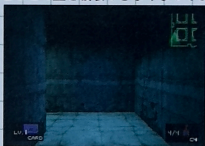
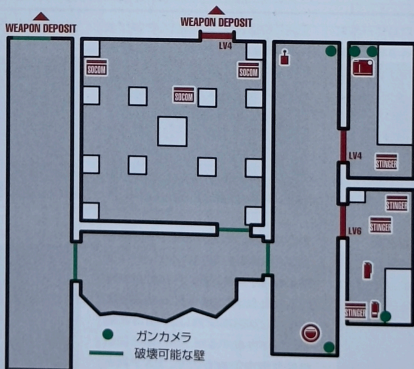
通路上の落とし穴に注意

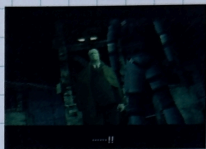
武器庫フロアには、その通路上に3か所ほど落とし穴がある。上段にあるそれぞれの部屋の左側通路にあるが、もしそこに落下してしまうと、その時点でゲームオーバーになってしまうので注意が必要。だが、落とし穴があるばかりに慎重になってゆっくりと歩こうとすると、逆に落ちてしまう可能性が高いので、むしろ落とし穴がある通路は一気に駆け抜けてしまうほうがいい。また通路以外にも、このフロア内に2か所ほど落とし穴が存在するが、それはどこかの部屋の中にあるので、アイテムを取ろうとした隙に落ちないように。

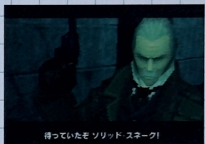
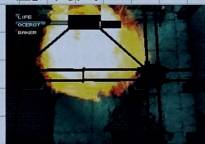
TANK GARAGE 戦車格納庫 B2 武器庫南

色の違う壁を探索

DARPA局長の話を思いだし、武器庫内で壁が塗り固められたところを調べて、一刻も早くAT社社長を探したい。キャンベルに通信を送ると「壁が塗り固められたということは壁の色に若干の違いがあるはず。主観でじっくりみてみろ。壁を破壊するにはC4爆弾が必要だ」と助言。ナオミからは「壁を叩いてみたら?音も違うんじゃないかしら?」というヒントが。とにかく武器庫内の壁をくまなく調べてみることにする。するとエレベータの左右の壁の色が、周りとは若干違うことに気がつくはずだ。主観でじっくりみても明らかに色が違うし、壁を叩いてみると色の違う部分だけ中が空洞のような音が聞こえる。さっそくC4爆弾を使って壁を破壊してみると、左右の壁とも隠し部屋につながっていた。だが、AT社社長の監禁されている部屋ではない。さらに他の壁を調べる必要がありそうだ。

壁を破壊してさらに奥へ

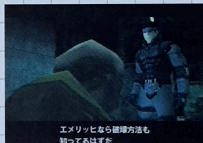
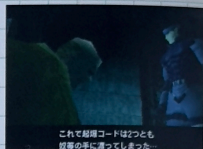
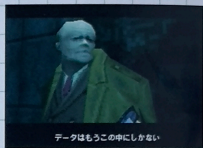
さらに武器庫の壁を調べてみると、ちょうど南部左側の壁の色が他の部分と微妙に違う。南部の壁を破壊すると、そこはレーダーの使えない電波障害エリアだった。ただし、そこも扉のない行き止まりの通路。ということは、この通路にも色の違う壁があるはず。主観で調べてみると右側に確かに色の違う壁が…。ここを破壊してさらに奥へ進むと、通路の北、西側にまたしても塗り固められた壁がある。武器庫ではC4爆弾を4つ入手できるが、無駄使いしているとここの壁を破壊できなくなってしまうのでC4の使用は慎重に。通路を西に抜けると小部屋が2つあるエリア、北に抜けるとAT社社長の監禁されている部屋にたどり着く。

壁を抜けるとAT社社長が…

武器庫南部を進み、南西部の北側に進むと広い部屋に突き当たった。部屋の内部には５本の鉄の支柱が立ち、中央の支柱には１人の男が縛りつけられていた。AT社社長!?　手遅れだったか!?　スネークは近づいていくと、かすかに意識が…助け出そうと彼に近づこうとすると、何かに怯えるように「来るな!」と一言。スネークが鉄柱に張り巡らされたワイヤーを見つめるとAT社社長の縛りつけられている支柱に大量のC4爆弾がセットされていた。スネークが爆弾に気づいたのと同時に、どこからか脚元に銃弾が撃ち込まれた…。

vsリボルバー・オセロット

スネークに銃弾を撃ち込んだ男──それはFOX HOUND部隊の拳銃の名手、リボルバー・オセロット。シングル・アクション・アーミーを手に、スネークに襲い掛かってくる。
オセロットの動きの特徴として、通常はスネークが近づくと、中央の柱を中心にスネークの対角に位置するように間合いをとる。ただし、オセロットは弾を6発撃つと必ずリロード（弾を込める）をするので、その時は通常時よりプレイヤーの接近に対しての反応が鈍くなる。攻撃時の特徴はスネークのいる方向を正確に射撃するストレート攻撃、そして、スネークが物陰に隠れているときに壁の反射を利用して射撃する反射攻撃を撃ち分ける。
オセロットを倒すための必勝条件は、オセロットが銃弾を6発撃ちきってリロードしている間を狙うということ。間合いの取り方も鈍くなり、リロード中は銃弾を撃ってくることは絶対にない。この瞬間を逃す手はないだろう。銃に自信がある場合は、オセロットがスネークの対角に間合いを取ることを把握して、ある一定のポイントから支柱越しに狙うのもいいだろう。また、オセロットが「隠れても無駄だ～」というセリフを喋っているときは、無防備状態になっているので、攻撃の絶好のチャンス。この機会は逃さないように一気に攻めるのがいいだろう。もし、攻撃中に中央の支柱に縛りつけられているAT社社長に銃弾が当たり、彼のLIFEゲージがゼロになる、またはスネークがオセロットの攻撃をかわすときに支柱に縛られているワイヤーに触れてC4爆弾が爆発すると、ゲームオーバーになってしまう。ソーコムを撃ちきって、ちょうどワイヤー付近にあるソーコム弾を取るときは細心の注意が必要だ。

サイボーグニンジャ出現！

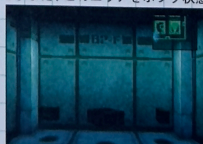
スネークの実力を試していたオセロットは、これからが本番だと銃を構え直した。とその時、オセロットの右手に衝撃が走った。一瞬にして右腕の肘から先を吹き飛ばされ、驚愕するオセロット。縛られたAT社長を救出し、C4爆弾の爆風のなか姿を現わしたのはステルス迷彩に身を包んだ謎の人物だった。AT社社長が顔をあげてその男が強化骨格を身につけているのを確認した直後、その男は天井に向かって雄叫びを上げ、鋭い跳躍でその場を立ち去っていった。いったいこの人物は何者なのか。

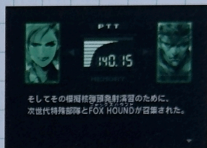
AT社社長死亡!?

謎の男が立ち去った後、スネークは深いダメージを負ったAT社社長を助け上げ、核弾頭の起爆コードについて問いただした。だが、オセロットの拷問に耐えられなかったAT社社長は、すでに起爆コードを喋ってしまっていたのだ。ついにテロリストに起爆コードが2つとも渡ってしまった。これで核弾頭をいつでも発射することができる…だが、核発射は絶対に阻止しなければならない。スネークはAT社社長に、起爆コード緊急解除用のPALキーのありかを尋ねたが、独房で一緒だった女の新兵に渡してしまったという。その女兵士はもしかすると大佐の姪のメリル? AT社社長は彼女は無線を持っているはずなので連絡を取ってみろとスネークに告げる。それと同時にスネークはメタルギア・プロジェクトの開発チーフ、ハル・エメリッヒの存在を知らされる。彼ならば、PALキーを入手できなかった場合でも核発射を食い止める手だてを考えつくかもしれない。彼はここから北にある核弾頭保存棟の研究室にいるはずだという。さらにメタルギア計画の真実を語ったAT社社長は、スネークに1枚の光ディスクとレベル2のセキュリティカードを差し出した。そしてテロリストを阻止するように要求した。と、その時AT社社長の体に異変が…。DARPA局長と同じように心臓発作を起こして息絶えてしまったのだ…。

さらに奥にも小部屋が

息絶えたAT社社長を残し、部屋を出たスネーク。このあとメタルギア計画の開発チーフ、ハル・エメリッヒに会うために核弾頭保存棟に向かうのだが、その前にこの通路の西側にいってみよう。西側の色の違う壁を破壊して、その先に進むと小部屋が2つあった。だが、この部屋のセキュリティーレベルはレベル4とレベル6。この時点ではAT社社長からもらったレベル2のセキュリティーカードしか持っていないので、部屋の中のアイテムは入手できないが、後に来る機会があれば立ち寄ってみるといい。ここでしか入手できない特別なアイテムがあるかもしれない。

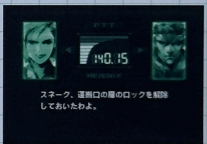
武器庫に戻ってファマス入手

オセロット戦後はスネークのレベルがアップして武器の装備数が増えているので、武器庫北部で武器を回収して先に進むようにしよう。特にセキュリティーレベル2の部屋の中には、ファマスがあるので絶対に入手するように。ただし、この部屋は赤外線センサーがしかけられていて、赤外線に触れると警報が鳴るシステムになっている。赤外線をすり抜けるにはサーマル・ゴーグルがあればいいが、この時点では入手していない可能性があるので、そのかわりに煙草を装備してみよう。そうすれば煙で赤外線センサーが可視状態になる。また、このエリアをホフク状態で進めば、赤外線センサーに引っ掛かることなく、ファマスを入手することができる。

メリルへの通信を忘れずに

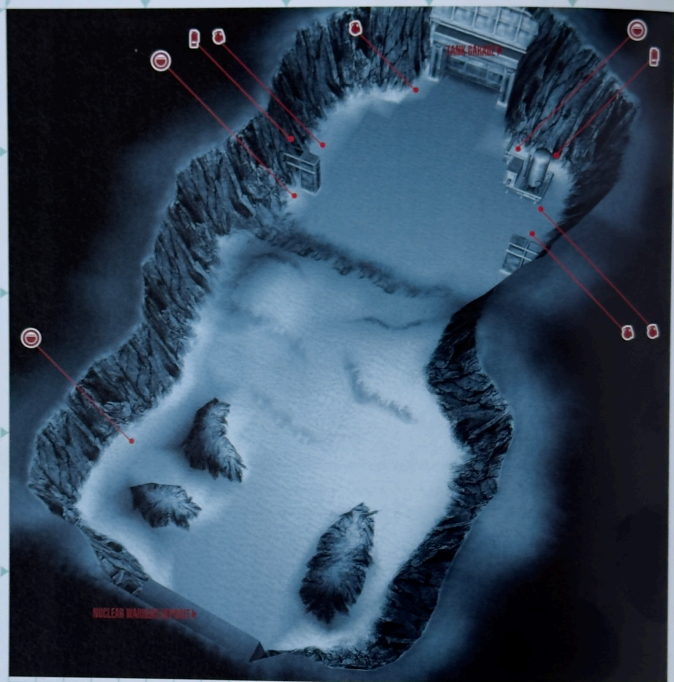
武器庫の南部は電波障害エリアだったので、南部を抜けたらメリルに連絡を取ってみよう。ただし、メリルの周波数が分からない。そこでAT社社長のコメントを思い出すと、「周波数はパッケージの裏にある」といっていたはずだ。パッケージの裏とは、『メタルギア ソリッド』の製品パッケージのことで、そこに乗っているるビジュアルにメリルの通信周波数が載っているのだ。パッケージ裏の周波数に通信してみるとメリルが通信に答えてくれる。そして核弾頭保存棟へ向かうためのエアロックの扉を開けることを約束して通信を切った。さっそく、エアロックのある戦車格納庫の1階へ向かって突き進もう。

次なる戦いへ向けて装備を調えろ

メリルに連絡を取ってからエアロックの扉が開くまでに、少し時間があるので、戦車格納庫の小部屋の中のアイテムを回収し、装備を整えるように。2階の南東部屋は扉の修復が終わって、セキュリティーレベル4の扉が閉まっているため入ることができないが、1階北東部屋、2階北東部屋、北西部屋はレベル1もしくは2の扉なので入ってアイテムを取ることが可能だ。特に、2階北西部屋のダンボール箱や北東部屋の地雷探知機などは、このあとのエリアで必要となるアイテムなので、この時点でぜひとも手に入れておきたい。また、1階北東の部屋の中には軽装備兵が居眠りをしながら、部屋の中を巡回している。居眠りしているので発見されることなくアイテムを入手して部屋を立ち去ることができる。

メリルからの通信、核弾頭保存棟への道は開かれた

戦車格納庫にいるとメリルからの通信のCALL音がなった。セキュリティレベル5のカードを持っているメリルは、北へとつながるエアロックの扉の解除に成功し、そのことを連絡してきたのだった。敵兵士の服装でカモフラージュしているから大丈夫というメリルに、スネークは彼女の歩き方をみればすぐに兵士ではないことがばれると忠告する。しかし、メリルは核弾頭保存棟で会いましょう、という言葉を残して、スネークの静止を無視して通信を切って立ち去ってしまう。とりあえず、北に向かって進むことにしよう。

エアロック進入、赤外線センサー作動

搬出口のエアロックに突入したスネーク。ここで再度メリルからの通信が入り、このエアロックには赤外線センサーが仕掛けられており、赤外線に触れると扉が閉まり、ガスが噴出する仕組みになっていることを告げる。そしてガスが充満した部屋で死に至るというわけだ。赤外線センサーの進み方は、武器庫のファマスを取ったときに学んだが、今回も同じ方法で通過しなければならないが、ここでは単純にホフク状態で進行することができないので注意。煙草の煙も微妙なので、できることならサーマル・ゴーグルを手に入れたい。サーマル・ゴーグルは最初のヘリポートのトラックの中でソーコム・ピストルを手に入れている場合は、戦車格納庫の2階南東部屋に出現するが、この時点ではセキュリティーレベル4の扉で部屋は閉ざされた状態にあるので、入手は不可能。つまり煙草の煙を使って、1歩1歩前進していくしかない。赤外線センサーをうまく抜けることができれば、エアロックの出口はセキュリティーレベル2の扉なので、持っているカードで先に進むことができる。

VALLEY 渓谷

登場キャラ

バルカン・レイブン

敵

クレイモア地雷地帯

ガンカメラ×4
（高圧電流床部屋の配電盤を壊した後に出現）

イベントバトル

vsM1戦車

アイテム

- レーション×3
  （戦車戦以後はなし）
- グレネード×2
  （戦車戦以後はなし）
- チャフ・グレネード×2
  （戦車戦以後はなし）
- セキュリティーカードLV3
  （敵兵士より入手）

驚異の「人間vs戦車」の雪上戦ステージ。戦法も地形に左右されるので、どこが山でどこが谷なのか、地形を目で認識させるための表現に苦労しました。地形をうまく利用して戦車をぶっ倒して下さい

（小林）

VALLEY

NUCLEAR WARHEAD DEPOSIT

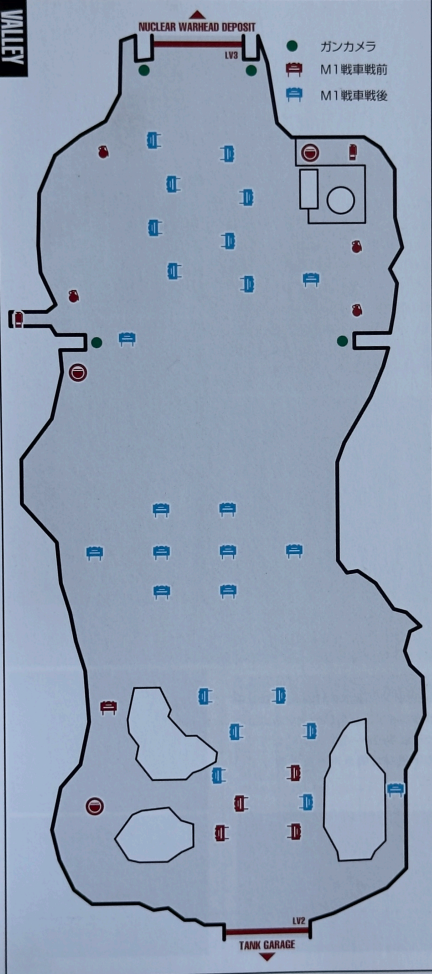
LV3

ガンカメラ

M1戦車戦前

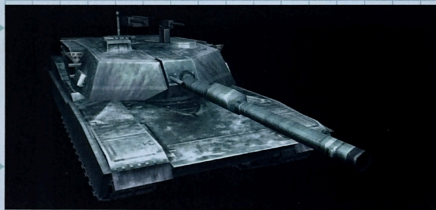
M1戦車戦後

LV2

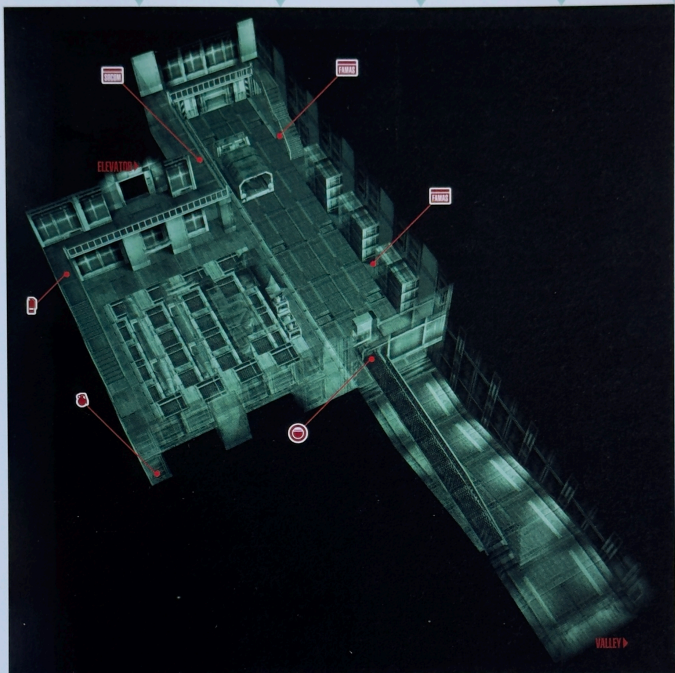
TANK GARAGE

渓谷はクレイモア地雷地帯

エアロックを抜けた先は、縦に長い一面雪の渓谷エリア。寒冷地のため巡回する敵兵士の姿は見えないが、渓谷に入るとすぐ謎の通信音がなる。通信の主はディープ・スロートと名乗り、このエリアはクレイモア地雷が埋まっているので、気をつけろと告げて、通信を切ってしまう。そこで戦車格納庫で入手した地雷探知機を装備してみると、右上のレーダーにクレイモア地雷のありかを示す黄色い円錐の光が複数表示されている。レーダーを確認しながら、クレイモアを避けて通るのが無難な方法だが、ホフク状態でクレイモアの上を通過すると爆発していない状態で回収、武器として使うことができるようになる。

M1戦車出現！

地雷エリアを抜け、渓谷を先に進むと前方からM1戦車が登場する。戦車に生身の人間が対抗する、考えただけでもむちゃな組み合わせだが、戦法次第ではM1戦車は簡単に倒すことができる。戦車の動きは、基本的にプレイヤーを追跡、プレイヤーから離れる、プレイヤーを踏みつぶす、この3パターンの繰り返しである。攻撃は踏みつぶしはもちろん、スネークとの距離が離れている場合は破壊力抜群の主砲で攻撃。距離が接近している場合は機銃による攻撃を繰り返す。主砲での攻撃は2発直撃を受けると、スネークのLIFEゲージがゼロになりゲームオーバーになってしまう。戦車を確実に倒すためには、イベントバトルに突入したら、むやみに戦車に接近せず、まずチャフ・グレネードで電波障害を起こす。そうすれば、敵は主砲照準を合わせることができなくなる。その隙に戦車に近づいてグレネードで攻撃を加える。だが、接近するとスネークの元から離脱を図るか、もしくはスネークを踏みつぶそうとするので、まずは戦車の走行速度を落とすことを考えるべきだ。そこで、戦車のキャタピラを破壊するために、C4もしくはグレネードで攻撃を加えるのだ。そうすれば、走行速度が半分以下に落ちるので、戦車のコックピットに向かってグレネードを放り投げれば、楽に倒すことができる。M1戦車戦とはいえ、戦車自体を破壊するのではなく、戦車に乗っている2人の機銃兵にダメージを与えることができればいい。

バルカン・レイブン登場

M1戦車戦に勝利し、スネークは敵兵士からレベル3のセキュリティーカードを奪い取り、核弾頭保存棟へ向かって進んでいった。その姿を見つめるように、M1戦車の中から巨体が現れた。スネークに挨拶がわりの主砲を打ち込んだ巨漢のシャーマン、バルカン・レイブンだ。みすみすセキュリティーカードをくれてやったこと、部下を2名やられたことで多少いらついているレイブン。だが、スネークについては、その力に一目置いた感じだった。シャーマンとしての予言か、額のレイブンがうずくのか、スネークともう一度戦うことになるだろうと語るレイブン。その時「まだ奴を泳がせておけ」とレイブンの無線から何者かの声が響き渡る。声の人物は何者なのか、スネークがレイブンと再び対決するのはいつになるのか…雪の渓谷に大ガラスの不気味な鳴き声が響き渡っていた。

核弾頭保存棟１F-２F NUCLEAR WARHEAD DEPOSIT

敵兵士
対ガス仕様兵×３人
監視カメラ×２

アイテム
レーション×１
ファマス弾×２
ソーコム弾×１
グレネード×１
チャフ・グレネード×１

Designer's Comment

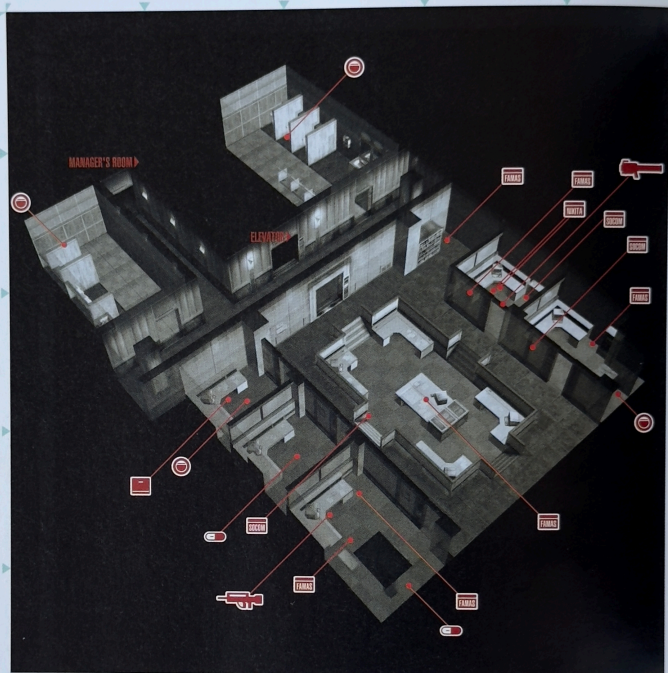
このステージは大幅に作り直しています。ガス、核貯蔵という超ヘビー級の2つの空気感を出すために試行錯誤しました。「なんだかキビシイ所に来てしもうたのう」という感覚が得られれば大成功ですね

（水谷）

NUCLEAR WARHEAD DEPOSIT

核弾頭保存棟　研究室フロア

MANAGER'S ROOM

ELEVATOR

登場キャラ

メリル・シルバーバーグ

敵兵士

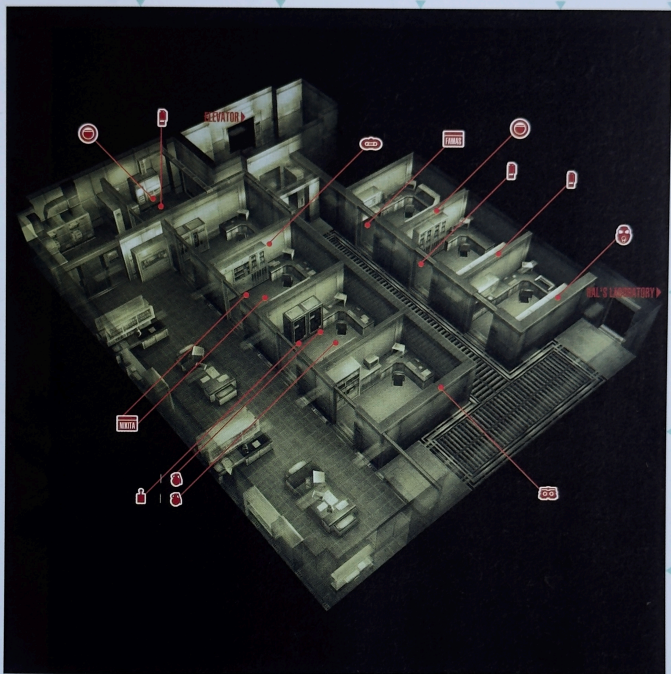
重装備兵×2(フロア×1、トイレ×1)

アイテム

- レーション×4（メリル再会後のみ×2）
- ファマス弾×5
- ファマス×1（この時点で所持していない場合のみ出現。持っていれば弾が出現）
- ソーコム弾×3
- ジアゼパム×1
- ニキータ×1
- ニキータ弾×2
- スタン・グレネード×1
- ダンボールB×1
- 風邪薬×1
- セキュリティカードLV5（メリルより入手）

Designer's Comment

ぜひ机の下に潜ってみて下さい。テクスチャの描き方など、実際に潜り込んでるように見せる表現に苦労しました。机の下からのぞき見して、敵兵士に変装しているメリルを見つけてください

（小林）

敵

ガンカメラ×7

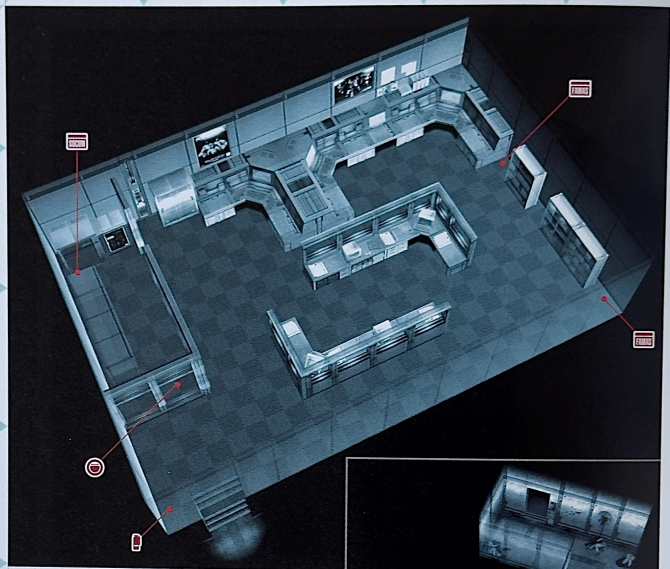
アイテム

- レーション×2
- ファマス×1（この時点で所持していれば何もなし）
- スタン・グレネード×2
- ガスマスク×1
- サーマル・ゴーグル×1（所持している場合はボディーアーマー）
- グレネード×2
- C4×1
- ニキータ弾×2
- チャフ・グレネード×1
- 暗視ゴーグル×1（持っている場合は地雷探知機、いずれも持っていれば何もなし）

通称、電撃部屋。充満するガスだけでなく、随所にあるガンカメラで外からの侵入を許さない作りになっている。最大の秘密は、ステージのどこかに『モ☆≠像』が！リングビーム攻撃で長時間のステージ観察を許さないとか!?

（木村）

NUCLEAR WARHEAD DEPOSIT

核弾頭保存棟　HAL研究室

登場キャラ

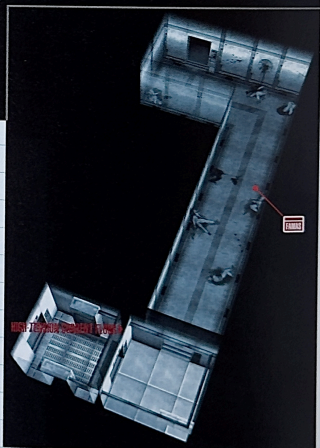
ニンジャ

ハル・エメリッヒ（オタコン）

イベントバトル

vsニンジャ

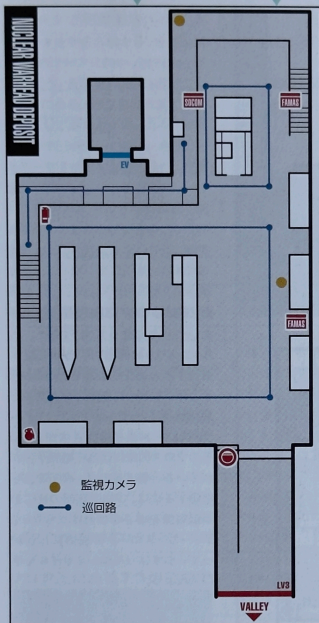
アイテム

- ファマス弾×3
  （研究室の2つはニンジャと対決後はなし）
- チャフ・グレネード×1
  （ニンジャと対決後はなし）
- ソーコム弾×1
  （ニンジャと対決後はなし）
- レーション×1
  （ニンジャと対決後はなし）
- セキュリティカードLV4
  （オタコンより入手）

この部屋はポリスノーツのポスターあり、机の上にブリスターパックありと、オタコンの趣味が所々に現れています。当初は、オタコンの机の下に秘密の通路を作り、隠し部屋にたどり着くという仕様があったりしました

（佐々木）

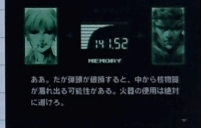
NUCLEAR WARHEAD DEPOSIT

SOCOM
FAMAS
EV
FAMAS
LV3
VALLEY

監視カメラ
巡回路

ホフク潜入後は慎重に

渓谷を抜けると、次のエリアまで緩やかな下り坂が続いている。坂を下りきったところはこれまでのような扉ではなく、入口は少し開いたシャッターになっている。中に入るにはシャッターのすき間をホフク状態で進めばいい。ただし、保存棟の1階には巡回兵が2人いて、そのうちの1人は巡回ルートでこの遮断機の前を通るので、シャッターをホフクで通過し、立ち上がると目の前に敵兵士が…ということにもなりかねないので要注意だ。

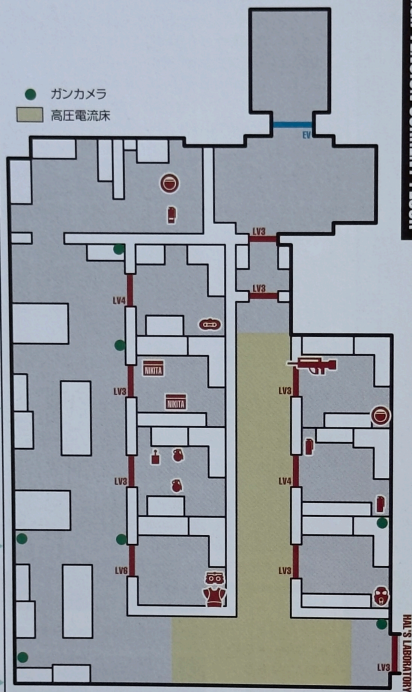
ここでは武器使用一切禁止

この核弾頭保存棟の1、2階は数多くの核弾頭が保管されている。そのためこのエリアで銃火器を使用することによって核弾頭が爆発する。または核物質が漏れる可能性があるので、スネークはこのエリアでは強制的に武器の使用が一切禁止になってしまう。敵兵士に対しても一切の武器攻撃ができないので、ここでは敵兵士に発見されないように核弾頭などにうまく身を隠しながら、エレベータを使って地下1階へ急ぐのが得策だ。

敵兵士に発見されると

このエリアは一切武器を使用することは禁止だが、同時に、敵兵士や監視カメラに発見されてはいけないエリアなのである。万が一敵兵士に発見されたらどうなるのか。通常敵に発見されると、危険モードに突入するが、それだけではなくエリア全体にガスが散布される。素早く入ってきたシャッターから逃げようと思っても、ガス散布と同時にシャッターは閉められた状態に。敵兵士はガスマスクをつけているために平気だが、この時点ではガスマスクは未入手のため、逃げることもできずLIFEゲージがゼロになって死んでしまう。

ダンボールをかぶって トラックに乗り込むと…

エリア中央付近に輸送トラックが止まっている。この輸送トラックはヘリポートのものと同じ種類だが、ここにはアイテムはない。ここで覚えておいて欲しいのは輸送トラックの有効な利用手段で、エリア内のどこかでアイテムとしてダンボールを入手し、輸送トラックの中でダンボールをかぶって待機していると、そのダンボールに書かれた行き先に積み荷の1つとして運んでくれるのだ。エリア移動の際はうまく利用しよう。

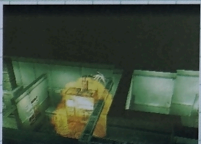
HIGH-TENSION CURRENT FLOOR

B2Fはフロアに高圧電流が…

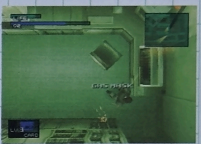
エレベータに乗って地下2階へ。ハル・エメリッヒ博士のいる研究室へ直行するため正面の扉を開けると、そこはフロア中に毒ガスが充満した危険地帯だった。さらに、ディープ・スロートから再び通信が入り、そのフロアの床には高圧電流が流されていると告げるのだ。高圧電流を解除するには、フロア北西の壁にある配電盤を壊さなければならない。ディープ・スロートの通信にしたがって、まずはリモコンミサイルを手に入れよう。

B1Fでリモコンミサイルを入手

リモコンミサイルがどこにあるのか分からないので、通信を有効利用してリモコンミサイルのある場所を聞いてみるといい。唯一メリルだけがリモコンミサイルの場所を知っていて、この建物の地下1階にあったはずと教えてくれる。その通信にしたがって、地下1階までエレベータで向かってみる。地下1階の研究室フロアには巡回兵が1人、部屋が5つあり、その中の1つにリモコンミサイル、通称ニキータが置かれている。この時点で開くことのできるレベル3の扉は1つだけなので、迷わず探し当てることができるだろう。

ニキータで配電盤を破壊せよ

ニキータを手に入れたら、直ちに地下2階のフロアに向い、配電盤を破壊しよう。配電盤は地下2階のフロア右手にあるガラス窓から見えるので確認しておくといい。ニキータを装備して□ボタンで発射。あとは方向キーでミサイルを操作して、配電盤まで進めばいい。発射後に、△ボタンを押せば、ミサイルの主観で画面をとらえることができる。ここで注意しなければならないのは、配電盤にたどり着くまでにガンカメラが5機あり、このカメラがミサイルを発見すると攻撃を加えてくるのだ。配電盤にたどり着く前に破壊される可能性もあるので、ミサイルを上手くコントロールすることが必要になる。無事配電盤を破壊し、高圧電流を解除したら、先に進もう。

ガスマスクが必須

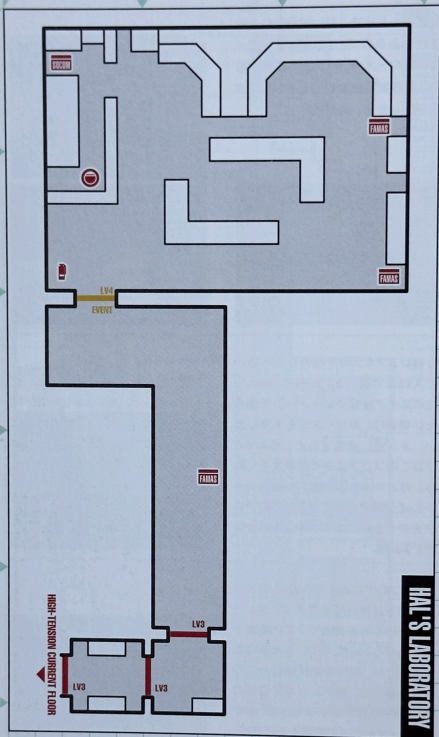
高圧電流が解除されても、もう1つ厄介なのが充満している毒ガス。フロアに1歩足を踏み入れると、画面上にO_2ゲージが表示され、ゲージがゼロになればLIFEゲージが減少、フロアを散策しているうちに死んでしまうこともしばしばだ。特に配電盤近くのアイテムを手に入れたいと思ったら、他のものには目もくれず走り抜け、アイテムを獲得したら急いで入口まで戻らなければならない。このエリアを最小のダメージで歩きたい場合は、ガスマスクを入手したい。メリルに通信すると、ガスマスクはこのフロアにあると教えてくれる。ガスマスクを装備すればO_2ゲージの減少速度が遅くなる。このフロアを歩くためにはぜひ手に入れたいアイテムだ。

フロア上にある7つの部屋でアイテム収集

ガスマスクを入手できたら、エメリッヒ博士の研究室に行く前にこのフロアでアイテム収集をするのもいいだろう。ただし、7つある部屋のうち、レベル3のセキュリティーカードで入ることができるのは4部屋しかない。さらに、ガスマスクをしていても、フロアにある5機のガンカメラが攻撃を仕掛けてくるので、ダメージを受けるのを覚悟でフロア散策をするのならいいだろう。ちなみにガンカメラは、配電盤を破壊したニキータを使えば、壊すことができるので、アイテム探しをする場合は、まずガンカメラをすべて破壊するように。

めざすは北東のハル研究室

高圧電流を解除、ガスマスクも入手したらハル・エメリッヒ博士がいるはずの研究室へ向おう。エメリッヒ博士の居場所は、通信で確認するとメリルとナオミがこのフロアの北東にある研究室にいると教えてくれる。通路を東に向かって進むとガンカメラがあるので、これをまずニキータで破壊。先に進むと扉にはスプレーで「HAL'S Labo keep out!〜ハル研究室　立入禁止！」と書かれてある。この扉を抜ければハル研究室はすぐそこだ。

HAL'S LABORATORY

SOCOM
FAMAS
FAMAS
FAMAS
LV4
EVENT
LV3
LV3
LV3
HIGH-TENSION CURRENT FLOOR

ゴースト!?
廊下には死体の山が…

扉を抜けてエアーでほこりを飛ばすクリーナー・システムの部屋に入ると、部屋の外で何者かが戦っているような声、そして絶叫が聞こえてくる。急いで外にでてみると、ガスマスクをしたゲノム兵が通路のあちこちに死体となって横たわっている。通路を進むとコーナーから血まみれの兵士が現れ、「ゴ、ゴースト…」という言葉を残し息絶えてしまう。さらにコーナーを曲がると、宙に浮いたゲノム兵が…。ステルス迷彩!? ニンジャ!?

再びニンジャ登場！

ゲノム兵の死体に目もくれず、スネークが室内に入っていくと、研究室内で白衣の男が何かに追いつめられているかように壁際で腰を抜かしている。恐れおののく白衣の男、あれがハル・エメリッヒ博士か?　とその時、突然ステルス迷彩を解除し、あのサイボーグニンジャが姿を現わした。ニンジャはここにスネークがくることを察知し、先回りしていたのだった。「敵でも味方でもない。2人きりで決着をつけたい」と語った。このニンジャの目的、そして正体が掴みきれないスネーク。さらにニンジャは続ける。「お前と決着をつけるためにあの世から戻ってきた。お前との生死をかけた戦い、そこにのみ快楽がある…」。スネークには選択の余地はない。このニンジャが望むように、戦わなければならない。エメリッヒ博士は恐怖を感じてロッカーの中に逃げ込んだ。これで2人きり…。刀を大きく振りかざすニンジャに対して、身構えるスネーク。「俺を感じさせてくれ！俺に生きる実感をくれ！」ニンジャの叫びが響く中、2人は果てしない戦いへと突入していく。

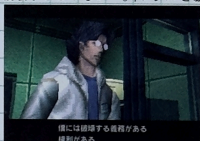
肉弾戦──vsニンジャ

ニンジャとの戦いは肉弾戦が基本になる。つまりソーコムやファマス、グレネードなど、武器による攻撃はほとんど効果はない。
まずニンジャはスネークの様子を見ているかのように歩きながら追跡し、スネークのそばに来るが、あまり攻撃は仕掛けてこない。スネークの攻撃が何度か当たると、格闘モードに切り替わり、素手で攻撃するか飛び上がって踏みつけ攻撃を仕掛けてくる。このとき、スネークが武器を装備すると装備を外すまでフロア内を逃げ回る。だが、一定時間武器を外さないでいると、逆にスネークを追いかけて刀で攻撃をしてくるので気をつけなければならない。
パンチ、キックでダメージを与え、ニンジャのLIFEゲージが半分くらいになると、ニンジャはステルス迷彩を着用し、姿を隠しながら待機、スネークが近づいてくるとステルス迷彩を解除して攻撃を仕掛けてくる。ステルス状態のニンジャの待機ポイントは右上のマップを見れば分かるが、実際にはランダムで動くため位置の把握は難しいところだ。サーマル・ゴーグルがあればどこにいるかすぐ分かるので、パンチ、キックで攻撃を加えよう。
ステルス迷彩で何度か攻撃を加えると、今度はスネークに接近し、攻撃の間合いに入るとスネークの上下左右いずれかに瞬間移動し、振りかぶって重たいパンチを撃ってくる。このパンチで受けるダメージはかなり大きいので、ニンジャの瞬間移動のタイミングを読んで、相手の間合いに入らないようにしなければならない。
そしてLIFEゲージが限りなくゼロに近づくとニンジャは発狂し、全身から電撃を発生させる。この電撃に当たらないようにタイミングを計って懐に飛び込み、パンチを叩き込むのだ。発狂モードでは武器攻撃でもダメージを与えることができるので、少し離れてファマスやソーコムで攻撃を加えるのもいい。これでニンジャに3度ダメージを与えればクリアとなる。
ニンジャに対して武器攻撃はほとんど効果がないが、チャフ・グレネードによる撹乱は有効。チャフで電波障害を起こすとニンジャの動きが止まるので、その隙に攻撃を加えるといい。このときは武器による攻撃でもダメージを与えられる。

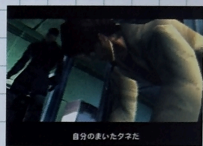
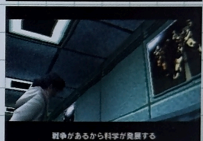
ニンジャの正体は…!?

戦いに勝利したスネークはニンジャの側へ歩み寄った。「思い出したか、この俺を?」ニンジャの言葉、そして彼の行動……スネークはザンジバーランドを思い出した。「まさか、こいつは…」、とその時、突然電撃を撃たれたようにニンジャはけいれんを始めた。「俺が消える…」、凄まじい雄叫びとともにニンジャは再び姿を消していった。グレイ・フォックス、ニンジャの正体はグレイ・フォックスだ。確信をもってキャンベルに連絡をとるスネーク。だがナオミは彼が生きていたことを知っていた。無理やり蘇生させられ、強化骨格と麻薬づけでゲノム兵の遺伝子治療の実験体にされたのだという。だが、FOXHOUNDの記録ではすでに事故死しているはずなのだが…。

オタコン救出

ニンジャとの戦いを終え、スネークはロッカーに身を隠しているハル・エメリッヒ博士を救出した。ロッカーに逃げ込んだ際に足をくじいたようだが、なんとか無事のようだ。スネークはエメリッヒ博士に歩み寄り、問いかけた。メタルギアが開発された真の目的は何なのか…。「メタルギアは移動型戦略ミサイル兵器で、あくまでもディフェンス用」と答えるエメリッヒ博士。だが、メタルギアは核弾頭発射用の兵器で、この基地で行われていた演習は模擬核弾頭発射が目的だった…意外な事実をスネークに聞かされ衝撃を受けるエメリッヒ。バルカン砲、ミサイルモジュール、レーザー、レールガンユニット…メタルギアに装備される武器などについて、彼は何も聞かされていなかったのだ。
メタルの武装をAT社と共同開発しているリバモア研究所では、新しい核兵器を作る計画も進行していた。だがそれは仮想実験室上でのデータであり、実戦配備をするには実際の発射データが必要…そのための実戦兵器としてメタルギアが投入されていたのだ。そして今、メタルギアはテロリストの元にある…。
マンハッタン計画に参加していた祖父、広島原爆投下の日に生まれた父…自分の家系のDNAは核兵器に苦しめられる運命が書き込まれているのか？　悲しみ、悔しさに涙するエメリッヒ博士。その泣き崩れる姿に動じず、スネークはメタルギアの場所を訪ねた。メタルギアは通信棟の遥か北にある地下格納庫にある。だが、最初から発射実験が仕組まれていたのなら、すでに弾道プログラムも済んでいるはず。核の発射準備はすでに完了しているのかもしれない。いずれにしても、一刻の猶予もない状況にあることは間違いない。PALキーを持っているメリルと合流して起爆コードを解除、解除がダメなら破壊するしかない…。「メタルを破壊するには僕が必要だ」同行を求めるエメリッヒ博士に、スネークは通信での情報提供を依頼。エメリッヒ博士はレベル4のセキュリティカードをスネークに渡した。DARPA局長、AT社社長が同じような状況で死に至っているため、スネークの心の中に不安がよぎるが、エメリッヒ博士はまったく無事だった。彼は自分のことを博士ではなくオタコンと呼んでくれとスネークに伝え、ステルス迷彩を身にまとって研究室をあとにしたのだった。

自分のまいたタネだ

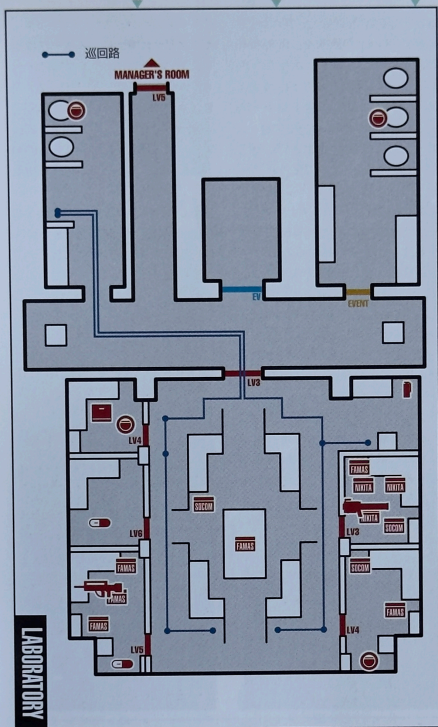
え？　メタルギアかい？

僕には破壊する義務がある
権利がある

戦争があるから科学が発展する

メリルが危ない!

オタコンを無事保護。スネークはメリルに彼の護衛を頼むため、早速無線で通信を送った。通信を受け取ったメリルは、もうすでにスネークたちの近くまでやって来ていた。これならばすぐ合流できる…と思ったその時、メリルの身に一大事が。彼女はゲノム兵に発見されて、追跡を受けていたのだ。無線機越しに銃声が鳴り響く。果たしてメリルは無事なのか?とにかく彼女の保護に向わなくては。彼女はゲノム兵に変装してフロアを巡回している。まずはエレベータで地下1階に向い、ゲノム兵の様子を観察してみよう。

見つかったわ!!

巡回路
MANAGER'S ROOM
LV5
EV
EVENT
LV3
LV4
LV6
LV5
SOCOM
FAMAS
NIKITA
LV3
LV4
LABORATORY

研究室フロア、メリルはどこ!?

地下1階に移動して研究室フロアに入ると、男子トイレにいる兵士と合わせてフロアに2人しかいなかった巡回兵が3人に増えている。警備が強化されたのか？　実はそうではなく、この中の１人がメリルだということだ。ハル研究所でのメリルの通信を聞いて分かるように、彼女はすぐ近くにいる。メリルの居場所としてまず第一に考えられるのがこのフロアだ。注意してそれぞれの動きを見てみると、１人だけお尻を振って歩いている兵士がいることに気づくはずだ。恐らくこれがメリルだ。危険モードに突入する覚悟で接近して、パンチを撃ってみれば声でメリルかどうかわかるだろう。

男子トイレを見てみると

このフロアにいる兵士の動きを確認するために、男子トイレにも入ってみよう。『メタルギア ソリッド』では敵の兵士の動作はより人間臭く描かれていて、あくびしたり、居眠りしたりと、その行動は実に人間味にあふれている。人間である以上、生理現象はつきもので、男子トイレにいる兵士も単純に用を足しているだけなのだ。無防備の相手なので殴る蹴るは自由だが、この兵士がメリルじゃないとすると、フロアにいるいずれかがメリルなので、一刻も早く合流できるよう彼女のもとに急ぐのが賢明だろう。

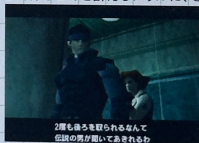
兵士の一人が女子トイレに!?

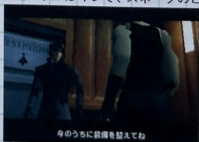
研究室フロアの2人の兵士をさらに観察していると、片方の兵士がフロアをでて女子トイレに駆け込んでいくのが、レーダーを見ているとわかる。もし主観モードで観察していると、相手がメリルの場合はスネークを見つけたとしても危険モードにはならず、姿を見つけるとすぐ女子トイレに向かって駆け出していくのだ。これで、メリルが分かったので、女子トイレに行ってみる。これまでは女子トイレの扉は開かなかったが、メリルが駆け込んだ直後は、スネークもトイレに入ることができるので、中に入って確認してみよう。

遂にメリルと合流！

メリルを追って女子トイレに向かったスネーク。だが、トイレの中に人影はまったく見られない。3つある個室をそれぞれ確認していくと、一番奥の個室に軽装備兵の軍服が脱ぎ捨てられていた。だが姿はまったく見えない。？と思った瞬間、スネークにファマスの銃口が…。「二度も背後を取られるなんて、伝説の男が聞いてあきれるわ」、スネークが振り向くと軍服を脱ぎ捨てタンクトップ姿に着替えたメリルがファマスを構えて立っていた。「君がこんなに女らしいとは思わなかった」、ゲノム兵に変装していたおかげでここまではケガもせず無事にたどり着けたようだ。

スネークはタンクトップに着替えた彼女の左腕のタトゥーに目がいった。それはかつてのFOX HOUNDのマークだった。メリルはこの頃のFOX HOUNDが好きだった。キャンベルやスネークや伝説のヒーローがいて、今のように遺伝子治療もなかったFOX HOUNDが…。メリルにとって人のために戦いを繰り広げるスネークはまさに英雄だった。だが、生きる目標もなく、戦場で死をかいくぐっているときだけ生きていることを実感する…そう語るスネークにメリルは困惑する。

だが、のんびりはしていられない。彼らが成しえなければならないのはテロリストの核発射を食い止めること。メタルギアを破壊するか、起爆コードを解除するか。PALキーはメリルが大事に保管していたが、3つあるはずのキーは1つしかなかった。残りのキー2つは…鍵が見つからなければメタルギアを破壊するしかない。足手まといにはならないから同行させてと訴えるメリルに、この戦いは生死をかけた戦い、負ければただの犬死にだと告げるスネーク。北の地下基地に行くにはこのフロアの所長室を抜けて行かなければならない。メリルがポイントマンになって先を急ぐことになった…。

いざ、所長室。その前にアイテムの回収を

メタルギアが格納されている地下基地に向かうには、地上が凍結して通行不能のためこのフロアの先にある所長室を抜けていかなければならない。その前に、アイテムを回収して装備を整えておこう。フロアには巡回していたはずのゲノム兵の姿は見られない。入口ではメリルが警戒しているので、今のうちに研究室フロアの小部屋に入って、核弾頭保存棟行きのダンボール箱やジアゼパム、レーションなど、多数のアイテムを回収しよう。ちなみに、外で待機しているメリルを殴ってみると、殴られたメリルはキレて、スネークのことを平手打ちしてくる。試しの一発ならかまわないが、メリルに攻撃をしすぎるとLIFEゲージがゼロになってゲームオーバーになるので気をつけよう。

登場キャラ

サイコ・マンティス
メリル・シルバーバーグ

イベントバトル

vsサイコ・マンティス

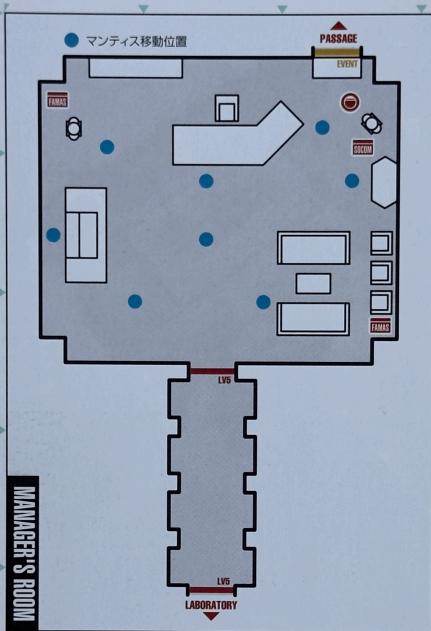
アイテム

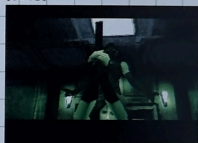
ファマス弾×3
(所長室内の弾はマンティスと対決後はなし)

ソーコム弾×2
(所長室内の弾はマンティスと対決後はなし)

レーション×2
(所長室内のレーションはマンティスと対決後はなし)

ここはマンティスのイメージと平行して、他のステージとは印象が一変しています。床の写り込み表現は、いろいろと試行錯誤しました。壁に飾ってある歴代の署長たちの写真は、新川さんに描き下ろしてもらったものです

（佐々木）

突然メリルに異変が…

研究室を出て北に向かう廊下を駆け抜け、扉を抜けると例の不気味な歌が響く、今までとはまったく雰囲気の違う空間にたどり着いた。さらに廊下を駆け抜け所長室に近づくと、突然メリルが頭を抱えてしゃがみ込んでしまう。スネークが近づこうとすると、「来ないで」と強く拒絶するメリル。いったい何が起こったのか。我を取り戻したメリルは立ち上がり、何もなかったように入口に向かって歩き始めたが、どこか雰囲気が違う。「どうぞ、FOX HOUNDの旦那、所長がお待ちよ」、メリルの言葉にスネークはただならぬ雰囲気を感じ取った。

サイコ・マンティス登場！

所長室に入ってしばらくするとメリルがデザートイーグルを構えてスネークに迫ってくる。メリルの背後には謎の人物が…。まずはメリルを投げなどで気絶させよう。武器攻撃などで大きなダメージを与えメリルのLIFEゲージがゼロになるとゲームオーバーになってしまうので注意。

メリルが気絶すると、サイコ・マンティスが姿を現わす。リーディング能力とサイコキネキスで世界一と豪語するマンティスは、デモの間、スネークの過去（これまでのゲームプレイの経過）、スネークの趣味（メモリカードのセーブデータの内容）をリーディング能力で読み取り、サイコキネキスを使ってアナログコントローラーを動かして見せる。このデモはプレイヤーのゲームの進行状態やセーブデータによって様々なパターンがみられるので、いろいろと試してみるといいだろう。

さてマンティスとの戦いだが、攻撃パターンは相手を錯乱させるように画面を真っ暗にするブラックアウト、ステルス迷彩で自分の姿を隠して放つ攻撃、椅子、銅像、額縁などを念力で操りスネークにぶつけるサイコキネキス攻撃の3パターン。だが、最初はいくら攻撃しても、スネークの動きを読み切っているかのようにすべての攻撃をかわされてしまう。攻略の糸口が見つからないままゲームオーバーを繰り返す可能性も大きいだろう。そこで通信を有効利用してキャンベルに助言をもらおう。しつこくコールしていればマンティスの読心能力についてのヒントを聞くことができる。

読心能力の謎が解けたらマンティスに攻撃を加えるわけだが、ステルス迷彩で攻撃を仕掛けてきたときはサーマル・ゴーグルを装備していれば、マンティスの姿を完全に捕らえられるので、攻撃をかわすことも、ダメ

ージを与えることも簡単にできるはずだ。椅子、銅像を操っての攻撃はホフク状態でいれば絶対に当たらないし、浮遊物の動きにはパターンがあるので、パターンを読みきってマンティスに接近、攻撃を加えればいい。スネークの動きが読めずダメージを受け続けるマンティスはイラついて、再びメリルを操って攻撃してくるが、ここでもメリルを気絶させるだけでいい。その後マンティスは同じ攻撃を繰り返してくるだけなので、簡単に倒すことができるはずだ。

マンティス最期の念力

「俺には予知能力はなかった」。そういうマンティスに、スネークは未来を変えていく勇気があれば十分と答える。するとマンティスはスネークの未来について語り始める。メタルギア格納庫に行くにはこの本棚の裏にある隠し扉を抜けていくこと、地上のルートは凍っているので通信棟の渡り廊下を越えていくことを…。これまで数千人の心と過去、現在を除いてきたマンティスは、初めて人の心にダイブしたのは実の父親だった。父親の心に殺意を感じたマンティスは、自らの手で父親を殺していたのだ。マンティスはその点でスネークの心の中に同じトラウマがあることを読み、この男に賭けてみたくなったのだった。このときスネークはマンティスがDARPA局長の起爆コードを聞きだすことができなかったことを知った。まだ間に合うかもしれない…。だが、だとすると独房での局長の言葉は…？そしてマンティスが隠し扉を解放してくれた。「力を誰かのために使ったのは、これが初めてだ」そう言ってマンティスは息絶えた。

マンティスの暗示にかけられたことをうつむいたまま力なく詫びるメリル。そんなメリルを諭すように「後悔するよりも反省しろ。後悔は人をネガティブにする」と告げるスネーク。もう絶対に迷惑はかけない、そう心に誓ったメリルはスネークとともに、通信棟へ向かって隠し扉を抜けて先へ進んでいった。

アイテムを拾って通信棟へ…

本棚の裏の隠し扉を抜けて、通信棟へと向かうスネークとメリル。マンティスとの戦いでファマス弾やレーションなどかなり消費しているはずなのでアイテムを回収したいところだ。マンティスの部屋にもいくつかのアイテムがあったが、戦いの最中に回収してしまっているはず。部屋の入口の扉は堅く閉ざされていて開かないので、先に進むしかない。だが、隠し扉を抜けた次のエリアまでの通路にはファマス、ソーコムの弾、そしてレーションがあるので、必ず手に入れておこう。アイテムも回収して、すべての準備が整ったら、扉を通って次のエリアへと進もう。

CAVE OF WOLFDOG ウルフドッグの洞窟

登場キャラ

メリル・シルバーバーグ

敵

ウルフドッグ

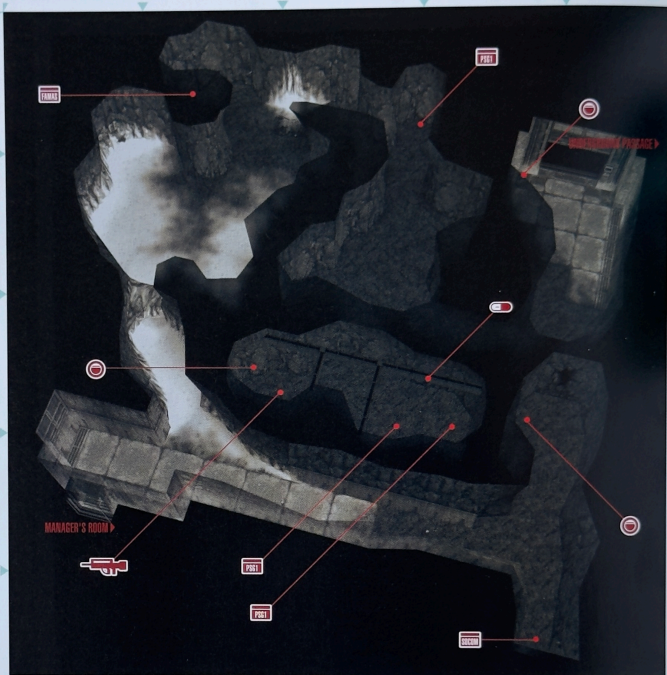
ウルフドッグ子犬

アイテム

- レーション×3
- ファマス弾×1
- ファマス×1
  (この時点で所持していれば何もなし)
- ソーコム弾×1
- PSG1弾×3
- ジアゼパム×1

Designer's Comment

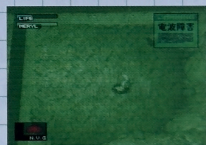
暗い！レーダーが使えない！出口が見つからない！ウルフドッグにかまれる！…ここは暗い所や狭い所の苦手な人にはストレスのたまるステージでしょう。ハートを出すウルフドッグは可愛いものです

（根岸）

襲い来るウルフドッグに注意

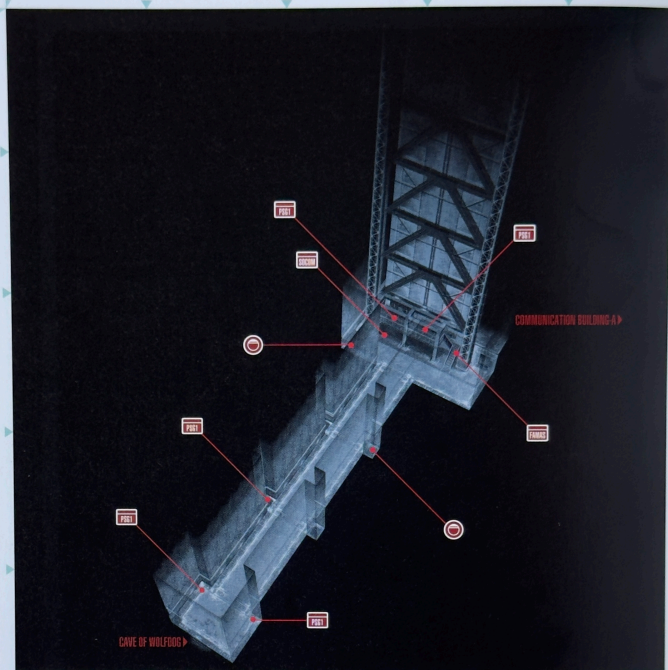
扉をぬけると氷に囲まれた洞窟にたどり着く。鍾乳洞に囲まれた自然の洞窟という感じで、全体に暗く周りがよく見えない。そのため、このエリアに足を踏み入れるときには、暗視ゴーグルが必需品になる。このエリアに入るとメリルがポイントマンをとなって先に進んでいくが、後をついていこうとしても、メリルはあっという間に走り去ってしまうので追いつくことはできない。暗視ゴーグルを装備して、先に進むとエリア内にはゲノム兵は１人もいないが、まるでこのエリアを守るようにうろうろと歩き回っているウルフドッグが2匹（十子犬が1匹）いることに気づく。ウルフドッグはスネークを発見すると襲いかかってくる。2匹一緒に襲いかかってきた場合は、かなりのダメージを受けてしまう。殺すこともできるが、発見されたらパンチで気絶させて、先に進むようにしよう。

ここで誰かが暮らしている!?

ウルフドッグの襲撃をかわし、アーチ上の岩をホフクで進むと、自然の洞窟の中に敷居で区切られた空間が登場する。そこにはレーション、ファマス弾、ジアゼパムがある（PSG1入手後はPSG1弾も出現）。取りあえず、アイテム以外はなにも出現しないので、先を急ぐことにしよう。ただし、このフロアに来る前にウルフドッグに攻撃を加えている場合は、アーチの前で反撃しようとウルフドッグが待ち構えている。

ウルフドッグは女好き？

スネークの姿を見ると容赦なく攻撃を加えてくるウルフドッグ。エリアが暗いので暗視ゴーグルをしていなければ、攻撃を受ける可能性はかなり高いといえる。特に出口近くなると、さらに暗くなっているので、岩のアーチをくぐるときなどは、慎重に進まなければならない。最後のアーチをぬけて、メリルの待つ出口の扉付近まで行くと、ウルフドッグの子犬、ウルフドッグがスネークの後を追うようについてくる。だが、ウルフドッグはメリルの姿を見るや、しっぽを振っておとなしくなってしまう。ウルフドッグって女好きなのか?と思ってしまうが、実はこの犬はスナイパー・ウルフの育てている犬で、ウルフの匂いに近い人物の前ではおとなしくしているのだ。

UNDERGROUND PASSAGE 通信棟への地下通路

PSG1
SOCOM
PSG1
COMMUNICATION BUILDING-A ▶
FAMAS
PSG1
PSG1
PSG1
CAVE OF WOLFDOG ▶

登場キャラ

スナイパー・ウルフ
メリル・シルバーバーグ

敵

ガンカメラ×1
（拷問部屋脱出後出現）

イベントバトル

vsスナイパー・ウルフ

アイテム

PSG1弾×4
（ウルフ戦時のみ×2、ウルフ戦直後のみ×1、拷問部屋脱出後×1）

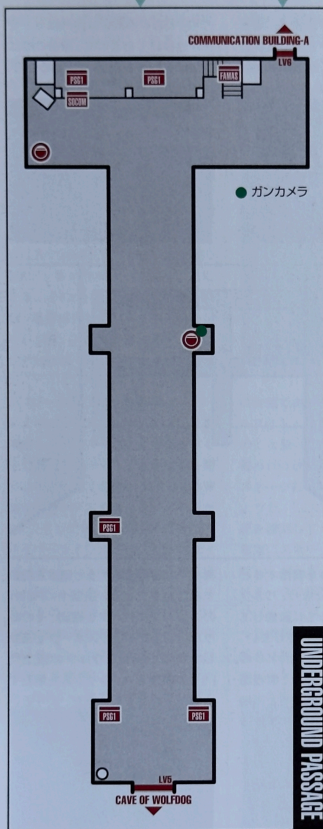
レーション×2
（ウルフ戦直後のみ×1、拷問部屋脱出後×1）

ファマス弾×1

ソーコム弾×1

Designer's Comment

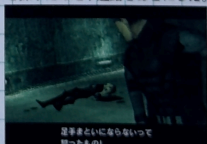
閉鎖的な洞窟から脱出した解放感・長～い通路・高～い塔。仕様上、ステージの大きさには一辺数十メートルという制限があったため、その中で塔の高さ（実際には120メートル以上）を再現するのが大変でした

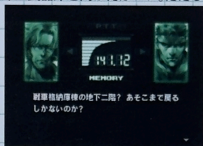
（根岸）

入口に広がる地雷原をクリア

ウルフドッグの洞窟を抜けると高くそびえ立つ通信棟へと続く地下通路だった。そのフロアに入るといきなりメリルがここは地雷原だと告げる。だが、ここではレーダーも聞かないし、地雷探知機も使えない。すると、メリルがポイントマンになって先に進んでくれる。彼女はサイコ・マンティスに侵入された時に、この地雷原のイメージが見えたという。下記の写真のようにメリルの足跡をたどって歩けば地雷に当たらず、クリアすることができる。またはホフクで地雷を回収しながら進んでいくという方法がある。

メリル狙撃される！

地雷原をぬけて先を急ごうとするスネークとメリル。とその時、スネークがメリルの体をなぞるように赤い光点が移動していることに気づいた。「メリル！」スネークの声にただならぬ雰囲気を感じたメリルだが、その瞬間、銃弾がメリルを襲った。右ひざに1発、そして左太ももに1発…。銃撃を受けて仰向けに倒れ込み、みるみるうちに血で染まっていくメリル。必死に起き上がりデザートイーグルをとろうとするが、その時左腕にさらなる銃弾が…。さらにとっさに壁に身を隠したスネークに向けても数発の銃弾が放たれた。

血まみれになりながらスネークに向かって話し始めるメリル。どこかにスナイパーがいて、そのスナイパーは自分を囮にして、スネークが通路に出てくるのを待っている。だから自分をおいて逃げてくれと…。メリルの言葉にどうすることもできないスネーク。メリルは自分を撃ってくれと懇願する。スネークに迷惑をかけたとき、足手まといになったときは自分でカタをつけると誓ったが、デザートイーグルを手にすることもできない。血まみれになりながらもスネークの役に立ちたいというメリル。「私の代わりに生き抜いて、そして人を好きになって…」。メリルを助けることを誓い、スネークはスナイパーライフルを探すため地下通路をあとにした。

PSG1入手の最短ルートは

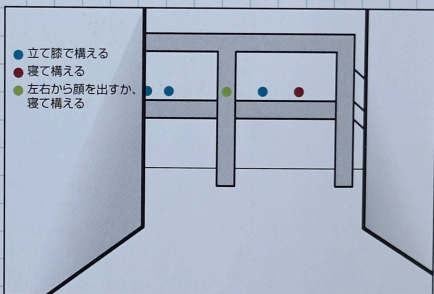
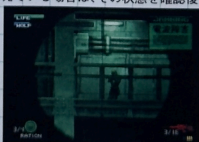
スナイパーライフルPSG1はどこにあるのか。通信で聞いてみるとPSG1は武器庫にあるとオタコンが教えてくれる。だが、ここから武器庫までの距離は相当ある。地下通路→犬の洞窟→所長室→核弾頭保存棟→渓谷→戦車格納庫→武器庫、とこれまできた道順をたどって引き返すのもいいが、少しでも早く引き返したい場合は核弾頭保存棟でダンボール箱をかぶって輸送トラックを使うことをお勧めする。ヘリポートまで進むことができるので、そこから戦車格納庫→武器庫と向かえばいい。ただし、PSG1のある部屋には赤外線センサーが仕掛けてあるので、獲得の際は慎重に行動するように。獲得したら、地下通路まで急いで引き返そう。

vsウルフ、狙撃戦

PSG1を入手して地下通路に戻ってみると、そこにはメリルの姿はすでになかった。ナオミは、相手はFOXHOUNDきっての天才狙撃手スナイパー・ウルフであることを指摘。ウルフはスネークがこの地下通路に戻ってくると、スナイパーライフルの照準をスネークに向けて銃弾を放ってくる。

ウルフの攻撃スタイルは

1.鉄柱に身を隠しライフルを構える
2.立てひざ状態でライフルを構える
3.寝てライフルを構える

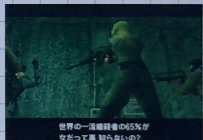
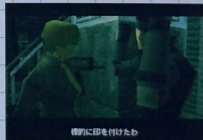
の3パターン。そして通信棟2階デッキの5か所のポジションから攻撃をしかけてくる。鉄柱に隠れて攻撃してくる場合は柱の左右どちらからか顔を出して狙撃するが、照準を合わせる時間が若干長い。それに対して立てひざ状態の場合は、ライフルを構え終わるとすぐに銃弾を放ってくる。寝て攻撃する場合も構えてから狙いをつけるまで数秒かかる。

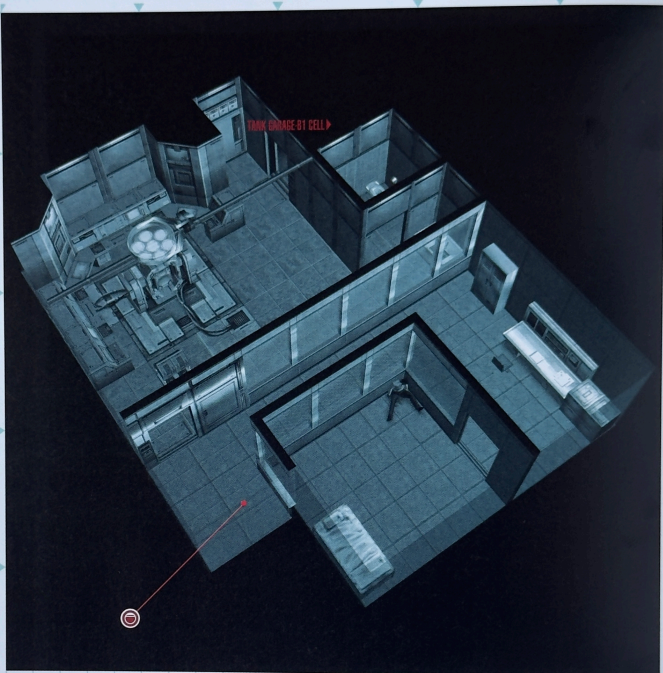
ウルフ撃破のポイントとしては、最初にPSG1を構えるときは、ウルフが発するライフルの赤い光点からだいたいの位置を把握してPSG1を装備するといい。PSG1を装備すると自動的にホフク状態になり、ウルフの位置を確認しないうちに装備してしまうと別な方向を向いてしまい、再び照準を合わせるまでにウルフの標的にされてしまう。また、射程距離が長いためPSG1を構えると微妙に手ぶれが発生する。そのまま撃っても命中することもあるだろうが、ジアゼパムを持っていれば、それを服用することによって手ぶれを防ぐことができ、より的確に狙撃できる。ウルフが立てひざで狙撃しようと構えている場合は、その状態を確認後、素早く左右に移動すると狙撃を回避することができる。狙撃中にPSG1のスコープでウルフを確認、その時ウルフもスコープでスネークを確認している場合は、ウルフの頭上に「！」が表示され、ライフルを撃たずに場所を移動する。また、より近い

位置でウルフを狙撃しようと地雷原のエリアより前に出ようとするとウルフに撃たれて後方にはじき飛ばされてしまうので注意しよう。ウルフの動きを慎重に読み取ってPSG1を5発命中させれることができれば、ウルフを倒すことができる。

長い通路を駆け抜け通信棟へ

スナイパー・ウルフとの狙撃戦を制したら、この長い通路を駆け抜けて通信棟へと向かおう。途中でキャンベルに通信を送るとメリルの安否を尋ねてくる。ウルフの死を確認するために長い通路を駆け抜け、通信棟の2階デッキまで向かってみることにする。その途中、通路脇にPSG1の弾、通信棟付近にはレーション、ソーコム弾、ファマス弾、2階デッキにはPSG1弾が落ちている。2階デッキに昇ってみると、血痕は残っているのだが、スナイパー・ウルフの姿は見当たらなかった。確実に仕留めたはずなのにどこへ消えたのか。この段階でメイ・リンに通信を送ってみると、この辺で一度セーブしておいたほうがいい、何か嫌な予感がすると告げてくる。嫌な予感…ここはメイ・リンに従って、一度セーブをしておこう。

スネーク捕らえられる！

スナイパー・ウルフがいないことを確認したスネークは、先に進むべくその扉へと向かった。まさに扉を開けようとしたその時、「動くな！」背後にはファマスを構えたゲノム兵が2人、そしてさらにその背後からスナイパーライフルを構えた女スナイパーが…。「こんなに近いと外すほうが難しいわね」そういいながらスネークのそばまでやってのが、FOX HOUNDの天才狙撃手スナイパー・ウルフだった。女のスナイパー…多少の驚きを表情に表したスネークだが、世界の一流の暗殺者の実に65%は女性であるという現実がある。ウルフは1人の女を助けるためにのこのこと戻ってきたが、捕らえられ、言われるがままに武器を投げ捨てたスネークに、哀れみさえ感じているようだ。「ここで死ぬか、あの女の死を確認してから死ぬか」ウルフの言葉にスネークは「死ぬのはお前を殺してからだ」と切り返す。そんなスネークの態度に興味をもったウルフはさらにスネークに近づき、「狙った標的は必ず自分の手で倒す。お前だけは私が狩る」と伝え、標的にマーキングするために爪を立てスネークの頬に傷をつけたのだ。ウルフの合図を受け、兵士の1人がスネークの後頭部をファマスで殴りつけた。「スネークを運べ…」床に倒れ込んだスネークは薄れゆく意識の中で、様々な事が頭の中を巡っていく……。

ROOM OF TORTURE 拷問部屋

TANK GARAGE-B1 CELL ▶

登場キャラ

リキッド・スネーク
リボルバー・オセロット
スナイパー・ウルフ
看守兵ジョニー

イベント

拷問イベント

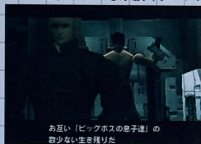
アイテム

レーション×1
セキュリティカードLV6
（オタコンから入手）

オセロットが操るコンソールはモニタ裏のコードまで作ってありますが、通常画面では見えませんね（笑）。ここでも登場するジョニーの名演技は必見です。主観モードで堪能して下さい

（佐々木）

テロのリーダー、リキッドと対面

通信棟の地下通路で兵士に殴られ意識を失ったスネーク。どれくらい時間がたったのか、スネークは徐々に意識を取り戻してきたが、身動きができない状態だった。周りでは複数の人間が、何か話をしている。目覚めたスネークに気づいたオセロットは拷問機を垂直に起こし、スネークの上体を起こした。スネークの前にはリボルバー・オセロット、スナイパー・ウルフ、そしてロングコートを羽織った長髪の男が控えていた。「確かに似ているところがあるようだな、我が弟よ。いや、兄貴というべきか?」。この長髪の男こそ、FOXHOUNDのリーダー、リキッド・スネークだった。彼の言葉に、とっさに反応できないスネーク。その時リキッドのもとにレイブンからの通信が……国防総省は交渉に応じようとしないという。リキッドは予定通り10時間後に一発目の核兵器を発射することを宣言した。そして発射準備に入るため、足早にこの場を立ち去っていった。ウルフも家族（ウルフドッグ）に食事をやる時間だ、といって洞窟へと戻っていった。このとき、ウルフは、メリルはまだ生きていることを告げる。この部屋に残ったのはオセロットとスネークのみ。オセロットは銃の使い手である一方、拷問のスペシャリストである。このあと、スネークに対するオセロットの恐ろしい拷問が待ち構えている。

お互い「ビッグボスの息子達」の数少ない生き残りだ

予定通り 10時間後に1発目を発射する

耐え抜くか、服従するか、オセロットの拷問

オセロットと2人きりになったとき、メリルの安否を尋ねると「ウルフの気まぐれのせいで、死んでない。だがこれからも生き続けられるかどうかはおまえ次第だ」と答える。おまえ次第……それは、このあと繰り広げられる拷問に耐え続けることができたら、ということを意味する。
オセロットによる拷問イベントは単純なゲームで、拷問機に張り付けにされているスネークに対して高圧電流による電撃ショックを与え、それに耐え続けることができるか、服従するか…というゲームだ。画面上にはLIFEゲージとタイムゲージが表示され、ブルーのタイムゲージがゼロになるまで◯ボタンを連打して耐え続けられればいい。１度の拷問につき、オセロットの電撃攻撃は3回続けられる。高圧電流が流されている間に◯ボタンを連打し続けると、LIFEゲージは少しずつ回復する。少しでも気を抜いてしまうとあっという間にゲージがゼロになってゲームオーバーになってしまう。この拷問イベントではコンティニューはなく、正真正銘のゲームオーバーになってしまう。地下通路でメイ・リンのいう悪い予感とはこのことだったようで、セーブを怠った場合は、最後にセーブをしたところから再プレイということになる。また服従したい場合はセレクトボタンを押せば、オセロットはすぐに電流攻撃をストップしてくれる。
注意しなければならない点は、1回の拷問で加えられる3回の電流ショックは、それぞれ電流が流される長さがまったく違うということだ。1回目より2回目、2回目より3回目の方が電流の流れる時間が長いのだ。電流ショックが終わった直後でも◯ボタンを押し続けるとLIFEは回復するので、ボタンを連打し続けよう。

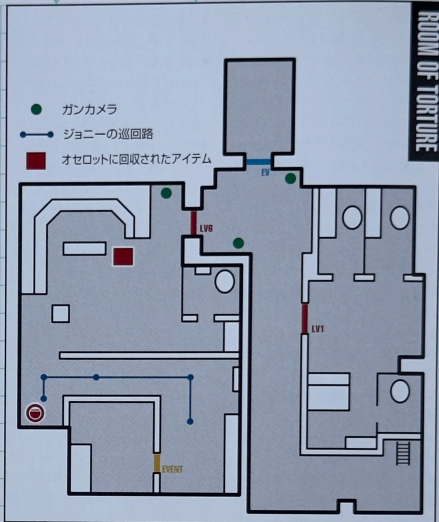
よし そろそろ始めようか?

どうだ? 効くだろう

拷問に服従すると

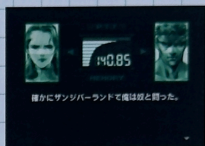
オセロットの拷問は○ボタンの連打だけという単純なものなので、比較的簡単にクリアできる。だが、○ボタンの連打で手が疲れたとか、LIFEゲージが減りすぎて、もうこれ以上耐え続けられないから服従してしまおう、と思ったときは、コントローラのセレクトボタンを押すだけでいい。そうするとオセロットは直ちに拷問をやめてくれるが…。それによって何が異ってくるのか。これは、最後の戦いのときに明らかにされる。

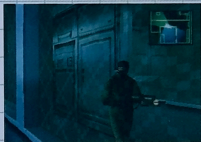
拷問を耐え続けると…

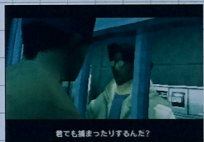
オセロットの拷問は、1回目で服従してしまうとその時点で終了になるが、耐え続けた場合はスネークが脱出するまで一定の間隔で拷問が続けられるのだ。ただし、2回目の拷問の後はオタコン、3回目の拷問の後は何者かが登場し、スネークの脱出に協力してくれるので、どんなに長くても3回の拷問を耐えた後は、誰でも脱出できるようになっている。だが、それでも脱出できない、わざと脱出に失敗するなどして5回目まで拷問を耐えると、アイテムを取り返した際にファマスやソーコムをはじめ銃火器の弾数、レーションなど、アイテムの中の消耗品はすべてフル装備の状態になっている。それ以外の場合はとらえられる前に持っていたアイテムがそのまま戻ってくるだけ。拷問を5回耐え続けるのは辛いが、耐え続けるだけの価値はあるということだ。

独房内にDARPA局長の死体が…

拷問を終えるとスネークは拷問部屋にある独房に放り込まれる。その独房に誰かを発見し、視線を向けると、なんとDARPA局長の死体が…。彼も拷問を受け、揚げ句の果てに殺されたようだ。その死体は全身の血が抜き取られているため、多少干からびた印象。異臭を放ち、体には多数のウジがわいている。局長はほんの数時間前に死んだはずだが、ここにある死体はどうみても数日前に死んだように腐敗が進んでいる。ここにある死体は、数時間前に死んだ局長とはまったく別物…!? だとすると、どちら本物の局長なのか? マンティスは局長から起爆コードを聞きだすことはできなかったといったが、とすれば独房で死んだ局長はニセモノで、ここにある死体が本物ということになるのだが…。

ナオミとの通信

拷問を終えて独房に戻ってくるとキャンベルからの通信が入る。スネークの状態、メリルの安否、今回のメタルギア計画などについての会話がある。2回目の拷問後、または服従した直後は、通信でナオミと会話を交わすことになる。スネークの家族や友人についての話、その友人の1人としてザンジバーランドで激戦を繰り広げたグレイ・フォックスについて、さらにナオミがなぜDNAの研究をしているかなどの話が聞ける。この通信はのちに重要な意味を持ってくるので漏らさず聞いておくように。

看守兵ジョニーの行動

独房の看守兵は、DARPA局長が監禁されていた独房の看守兵と同一人物。「うるさいぞ、静かにしてろ」というセリフを聞けば、彼があの時の看守兵とまったく同じ人物であることが分かる。独房に入れられた直後、メリルに服を奪われたため風邪を引いてしまったと文句を言っていることからも分かるだろう。1度監視に失敗しているためか、この独房ではスネークの行動をしっかり監視している。監視している彼をよく観察してみると、いくつかの行動パターンがあることが分かる。クシャミをする、下痢のため独房を離れトイレに駆け込む、監視をしているとき睡魔に襲われて居眠りしてしまう、またオセロットからの拷問開始のサインを受け、独房からスネークを連れ出すといった感じだ。独房を脱出するときは、この看守兵の行動パターンをうまく利用して、隙をついて脱出を図ることができる。また、独房に長い間いると、看守兵のクシャミによってスネークが風邪をうつされてしまうことがある。

救世主オタコン登場！

2回目の拷問の後、または拷問に服従してしまった後、看守兵が下痢でトイレに駆け込んでいる隙に、オタコンが独房にやって来る。ただし、救出に来たというよりもレーション、ケチャップ、レベル6のセキュリティーカード、そしてウルフのハンカチを手渡してくれるだけだ。一見意味のないようなアイテムだが、実はこのアイテムの中の1つは脱出する際に有効なアイテムなのである。

独房を脱出するには…

独房を脱出するタイミングは2か所ある。それは看守兵がトイレに駆け込んでいる間、または居眠りをしている間だ。独房の鍵を持っていないので、看守兵に鍵を開けさせなければならないが、その前に姿を隠すためベッドの下に潜り込むといい。独房内にスネークの姿がないことに気づいた看守兵が慌てて独房内に駆け込んできたら、ベッドの下からはい出して、兵士を倒して部屋を飛びだそう。オタコンからアイテムを受け取っている場合は、その中のケチャップを使うといい。ただし使うタイミングは同じようにトイレに行っているときと居眠りしているときだ。アイテムでケチャップを選択してからホフク状態で○ボタンを押すとケチャップが破裂して、スネークが流血しているように見えるのだ。その姿を発見した看守兵が慌てて独房内に駆けつけてきたら、その隙に脱出しよう。ただし、看守兵がいるところでベッドの下に潜ったり、ケチャップを使っても「遊んでどうする?」といわれるだけで、効果はない。ケチャップは1回しか使えないので慎重に。

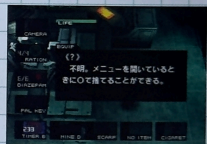
オタコン?それとも…

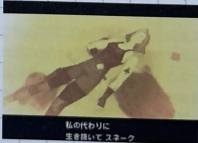
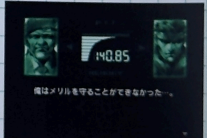
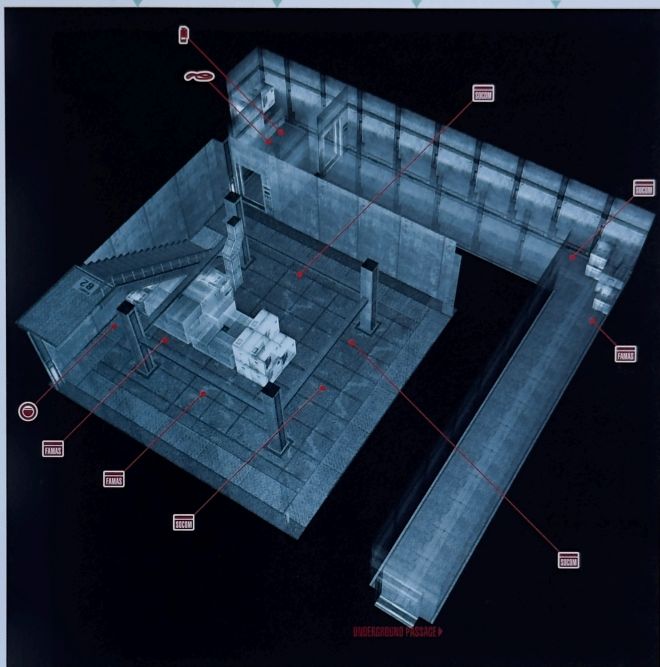
ケチャップも、ベッドの下もうまく行かず、なかなか脱出できない場合、看守兵がトイレに行っている隙をついて何者かが独房の扉を開いてくれる。その人物はステルス迷彩を着用しているのでオタコンが助けてくれた、と思ってしまうところだが、ステルス迷彩がちらついたときに、一瞬だがサイボーグニンジャの姿が見える。ニンジャが姿を消すとほぼ同時に看守兵が戻ってくるのが、この機会を逃さずに脱出しよう。看守兵を気絶させると脱出は楽だが、もし気絶させずに拷問部屋までたどり着けば、看守兵の面白い行動を見ることができる。

拷問部屋を出て、一路通信棟へ

看守兵を振りきったら自分の装備品を回収して先に進もう。拷問部屋を出る際には扉付近にあるガンカメラに注意すること。ただしガンカメラは設置されている下あたりの壁に向かってニキータを撃てば、簡単に破壊することができる。扉をぬけると、そこはDARPA局長の独房があるフロアと同じ場所であることが分かる。現在地は戦車格納庫地下1階。ここから通信棟に向かうには、かなりの道のりになる。歩いていくのなら、拷問部屋→戦車格納庫→渓谷→核弾頭保存棟→所長室→犬の洞窟→地下通路→通信棟というルートになる。輸送トラックを使う場合は一度ヘリポートまででて、核弾頭保存棟行きのダンボールをかぶれば、一瞬にして保存棟に到着できる。レベル6のカードを手に入れたのであちこち歩きながら先に進むのもいいだろう。

オセロットの罠

無事奪回した装備品は、光ディスク以外はすべてそろっている。そのディスクのかわりに［?］と表記されたアイテムが1つ増えている。そのアイテムを装備してみると左下には3ケタの数字が記され、カウントダウンをしているのが分かる。実はこれはオセロットの仕組んだ罠で、装備品に時限爆弾が仕掛けられていたのだ。解除方法は装備ウインドウで［?］を選び、○ボタンを押せばいい。爆発の約30秒前までに気づかない場合はディープ・スロートからの通信が入り、爆弾が仕掛けられていることを知らせてくれる。このイベントは拷問部屋で服従している場合は発生しない。

通信棟の地下通路、果たして、メリルは……!?

武器庫、核弾頭保存棟の研究フロアでアイテムを回収、ウルフドッグの洞窟もウルフのハンカチを使うことで無傷で通過することができた。長い道のりを駆け抜け、ようやく通信棟への地下通路に達した。無人の地下通路にはメリルの血痕が残っている。その血痕を目にしたスネークは、メリルとの最後を思い出していた。ウルフに狙撃され血に染まるメリル、「私の代わりに生き抜いて。そして、人を好きになって…」――メリルの言葉がスネークの心に響く。その時、キャンベルからの通信音がなり響く…。スネークにマスター、メイ・リンが励ましの声をかける。「リキッドを止めてくれ、メリルもそれを望むはずだ」キャンベルの言葉に、スネークはメリルのためにもこの任務を必ず成し遂げると心に誓った。

B3-B2

敵

重装備兵×多数
(同時最大出現人数は4人)

ハインドD

イベントバトル

vs重装備兵

アイテム

- ファマス弾×8
- ソーコム弾×7
- スタン・グレネード×1
- ロープ×1
- レーション×3

Designer's Comment

螺旋階段の一番下の階に白い段ボール箱が置いてあります。そのテクスチャーの一部にはポリスノーツに出てきたゴダードの腕のパーツが使ってあります。主観でじっくり見てみて下さい

（佐藤）

COMMUNICATION BUILDING-A 通信棟A棟

FAMAS

FAMAS

FAMAS

SOCOM

ROOFED PASSAGE

SOCOM

8F-9F

1F-3F

4F-7F

10F-13F

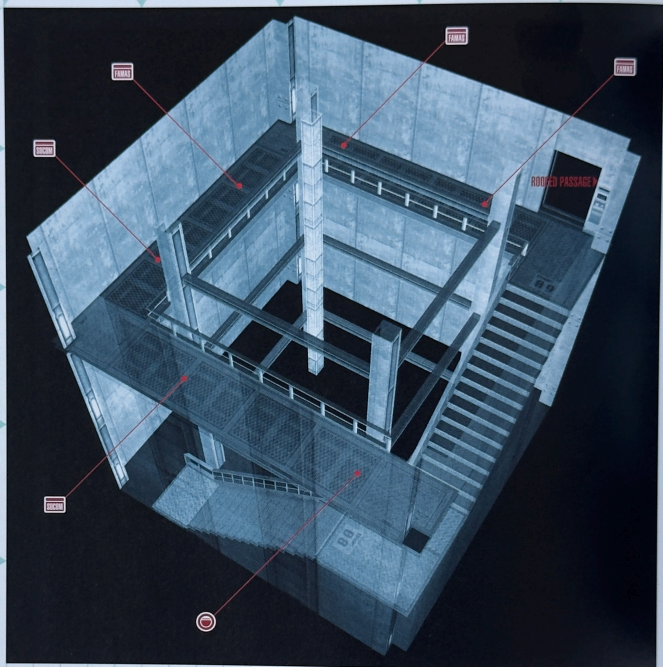
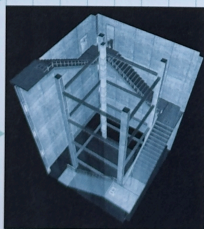
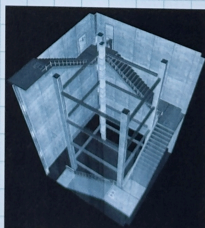
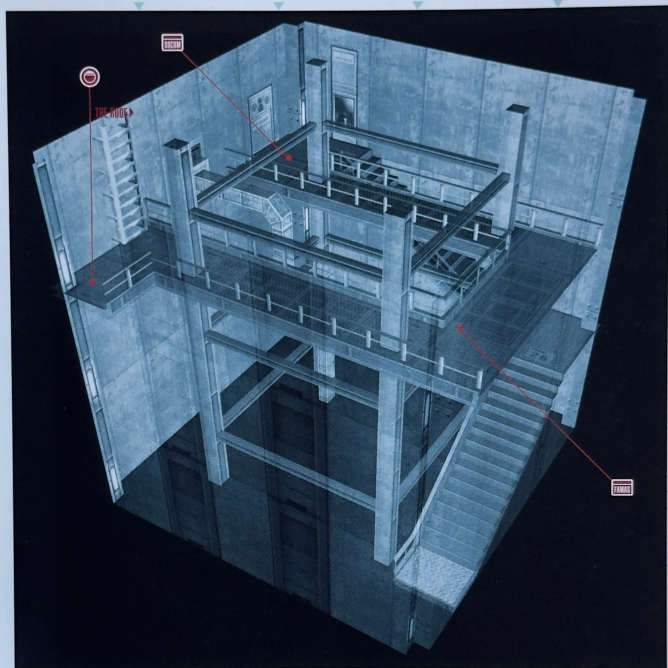
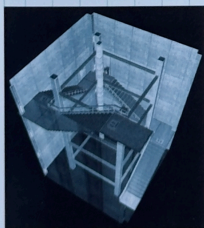
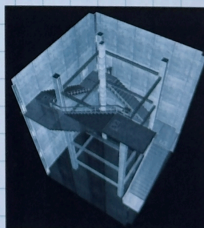
SOCOM

THE ROOF ▶

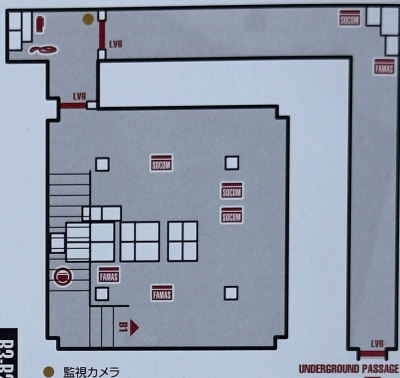
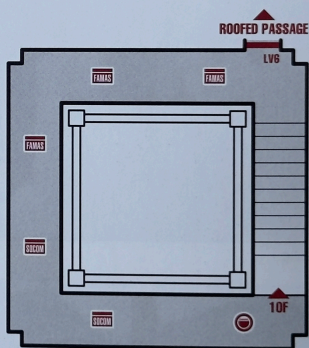
FAMAS

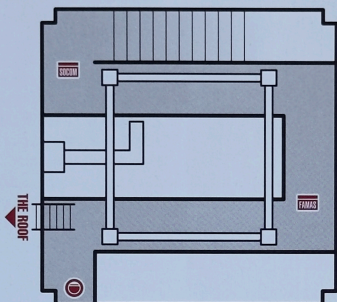
26F-27F

14F-17F

FAMAS

18F-21F

22F-25F

無数の敵に苦戦～らせん階段戦

拷問部屋を脱出して長い道のりを走り抜け、ようやく通信棟にたどり着いた。扉を開けて先に進み、廊下でアイテムを拾って再び扉を開けると、そこには監視カメラがあり、発見されてしまう。危険モードに突入すると、敵兵士2人が襲撃してくる。監視カメラのフロアにあるスタン・グレネードとロープを拾って、先に進んで敵の攻撃をかわすように。先に進むと高くそびえ立つ通信棟はフロアは、地下3階から地上27階まで果てしなく続くらせん階段になっている。さらにこのらせん階段を昇りきるまで、敵の重装備兵が追跡、もしくは階段上でスネークが通過するのを待ち構えている。一度に画面に登場する敵兵士の最大数は4人、そのうち2人は階段下から追いかけてくる追跡兵だ。このエリアは暗いので敵の位置が分かりにくい。ナスターシャに通信すると暗い場所なら暗視ゴーグルかサーマル・ゴーグルを使うといいと助言してくれる。このエリアでは殺戮を楽しみたい人はファマスを撃ちまくればいいが、その場合は敵からも攻撃を受けることは覚悟して、常にレーションを装備したまま階段を駆け上がるといいだろう。なるべく敵兵を殺さずに先に進みたい場合は、スタン・グレネードを有効利用すればいい。一定時間敵が気絶しているので、その隙に階段を駆け抜ければいい。また階段上に待機している兵士に対しては投げ攻撃が有効だ。

アイテムは確実に入手すべし

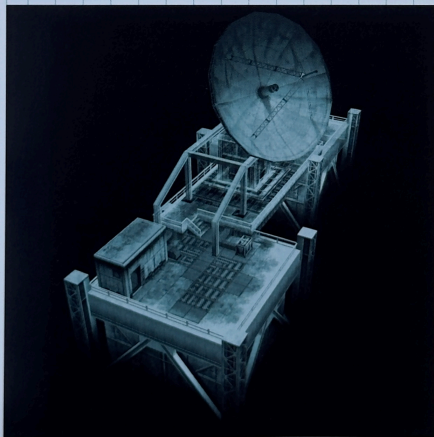
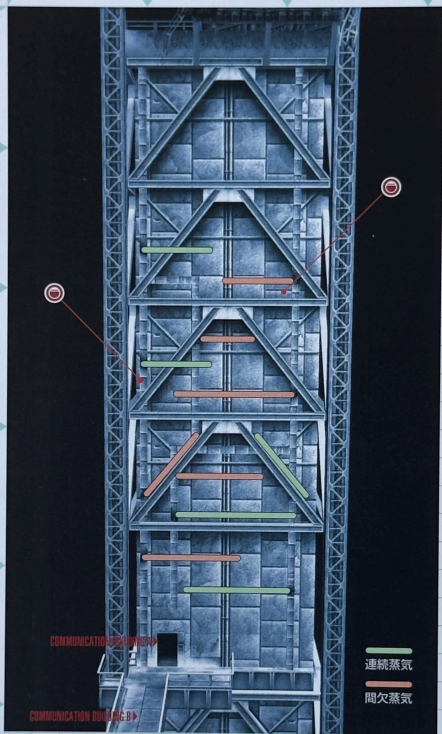
27階までのフロアを敵を倒しながら昇っていくので、黙っていてもレーションや弾薬、爆弾の消費量は増えてしまう。らせん階段ではちょうど地下3階フロア、9階踊り場、20階、27階フロアにアイテムがあるので、確実に補充したい。暗い中でファマスを撃ちまくっていれば弾切れになる可能性は大きいし、攻撃を受け続ければレーションが切れてしまう可能性もある。ちなみに9階踊り場の扉は凍りついているため、らせん階段側から開くことはできない。

屋上到達、ハインドD襲撃！

らせん階段を駆け抜け、27階に到達。そこでキャンベルやオタコンに通信を送ると、屋上にも渡り廊下があるので屋上に昇るようにと助言を受ける。屋上に降り立ったスネークは、漆黒のように暗い空、雪が吹き荒れる中で、巨大なパラボラアンテナを発見する。パラボラアンテナに近づこうとすると、突如上空からミサイルが発射され、巨大パラボラアンテナは一瞬にして破壊された。燃え上る屋上、これで通信棟A棟とB棟をつなぐ渡り廊下も断ち切られてしまった。とその時、爆音とともにハインドDがスネークを襲撃してきたのだ。コクピットの中にはリキッドが…。生身でハインドに盾つくことは不可能、このままここにいても殺られる…。スネークはロープを使って9階の渡り廊下まで降りることを決断する。

COMMUNICATION BUILDING-B▶

COMMUNICATION BUILDING-B▶

連続蒸気

間欠蒸気

ハインド、蒸気を避け、一気に渡り廊下まで…

ハインドDの攻撃をかわすため、屋上から渡り廊下までロープで回避することを決断したスネーク。ロープを垂らして、壁面を降下していくわけだが、準備が完了した時点でキャンベルからラペリングの操作についての助言が入る。×ボタンを押せば壁を蹴るので、体が壁面からはなれているときに方向キーの下を押せば下に降りることができ、方向キーの左右を押しながら壁を蹴ると、押した方向に大きく跳びはねることができる。ラペリング中、障害になるのはハインドD。ハインドDは通信棟A棟の周りを旋回しながら、壁面を横切るときにスネークめがけて機銃掃射を仕掛けてくる。ハインド以外にも壁面には白い連続蒸気と、黒い間欠蒸気が噴きだしていて、スネークにダメージを与える。方向キーの操作でうまくハインドDと蒸気をかわして下まで降りなくてはいけない。また、このイベントの最中は武器、アイテムの選択や使用はできないようになっている。ラペリング最中、棟の壁面の2か所にレーションが置いてあるが、置いてある場所が壁面の端なので、それを取りに行くことでダメージを受けやすいし、取りに行ってもラペリング中は使用できないので、周りを気にせず、一気に下まで駆け降りるのがいいだろう。

敵

ハインドD
(ここでは撃墜できない)

イベント

ラペリング

アイテム

レーション×2

Designer's Comment

気づかない方もいるでしょうが、ラペリング中に主観で後ろを振り返ると、実はきちんと向かいの棟があります。見ても容赦なく撃ってくるハインドの雄姿も拝むことが出来ます。ぜひ一度は命がけで振り返って見てください

（佐藤）

COMMUNICATION BUILDING-B▶

近距離攻撃

遠距離攻撃

回避エリア

COMMUNICATION BUILDING-A▶

敵

狙撃兵×3人

ハインドD
（ここでは撃墜できない）

イベントバトル

vs狙撃兵

アイテム

PSG1×2
（PSG1弾の残弾数が10発以下の場合出現）

レーション×2

C4×1

スティンガー×1
（入手していない場合のみ）

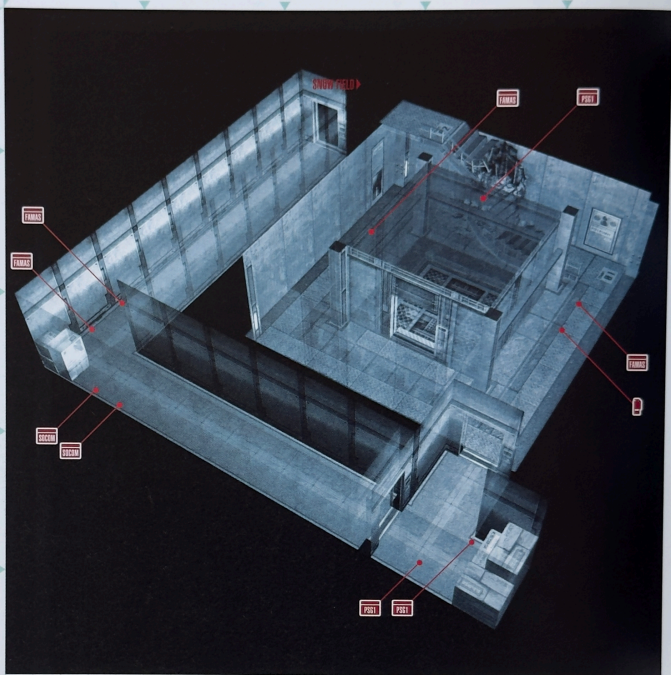
スティンガー弾×1

凍った渡り廊下の扉はC4で

渡り廊下にたどり着いたら、まずは凍って開けられなかったA棟踊り場の扉を開くことにしよう。通信でキャンベル、オタコンに助言を求めると、C4爆弾を使って扉を破壊すれば凍った扉を開くことができると教えてくれる。扉が開くようになったら、再びらせん階段に入ってみよう。この時点では敵兵士の追撃はないので、最初に取ることができなかった地下3階などのアイテムを回収するといいだろう。

渡り廊下には狙撃兵が…

通信棟B棟へ向かうため、渡り廊下を走り抜けようとすると、突然何者かからの狙撃を受ける。双眼鏡やPSG1を構えて敵の様子をみてみると、ちょうど渡り廊下の端に3人の狙撃兵が構えて待機している姿を発見する。狙撃兵はスネークが渡り廊下のある一定のラインを越えると遠距離攻撃を仕掛け、スネークが通路脇左右の回避エリアに避難すると攻撃を休止する。再びスネークが接近すると攻撃を再開する。無理に近づいて接近戦を挑もうとしても、ある程度まで接近すると3人の狙撃兵が一斉に遠距離攻撃をしてくるので、なかなか近づくことはできない。通信で助言を求めると、射程外からの攻撃にはPSG1かニキータを使って攻撃するといいと教えてくれる。PSG1、ニキータを使うと簡単に全滅させることができるが、ある程度ダメージを与えて敵が残り1人になった場合のみ、渡り廊下を駆け抜け接近戦に持ち込むことができる。また、敵を倒さずに渡り廊下を通過したい場合は、スタン・グレネードをタイミング良く投げながら歩くことで、敵を気絶させ無傷で渡り廊下を通過することができる。

COMMUNICATION BUILDING-B 通信棟B

1F-2F

敵

ハインドD
ステルス兵×4人
ガンカメラ×13

イベントバトル

vsハインドD
vsステルス兵

アイテム

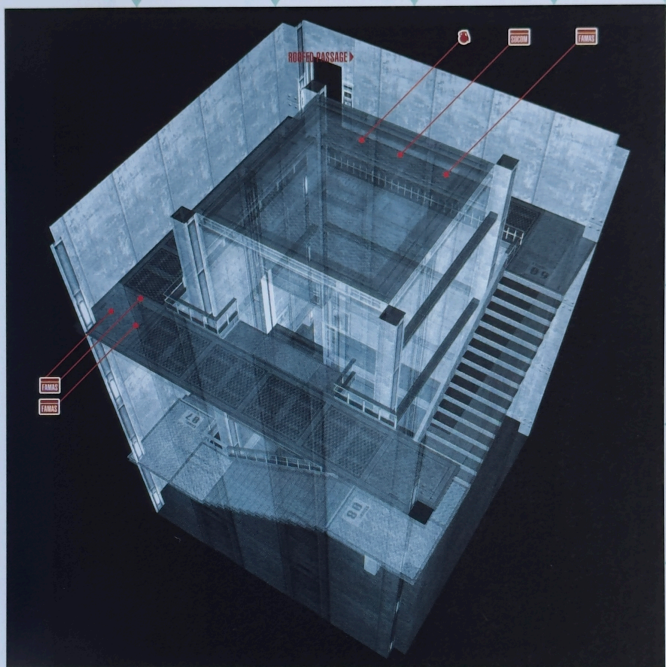
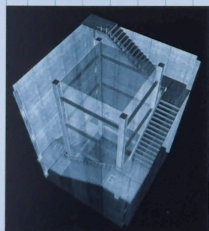
レーション×4
PSG1弾×3
ファマス弾×8
ソーコム弾×3
チャフ・グレネード×2
グレネード×1
スティンガー・ミサイル×4
（屋上：弾切れの時3か所の内いずれか1か所に出現）

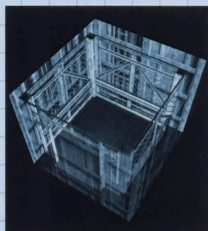
ROOFED PASSAGE ▶

SOCOM

FAMAS

FAMAS

FAMAS

7F-9F

3F-6F

9F

10F-13F

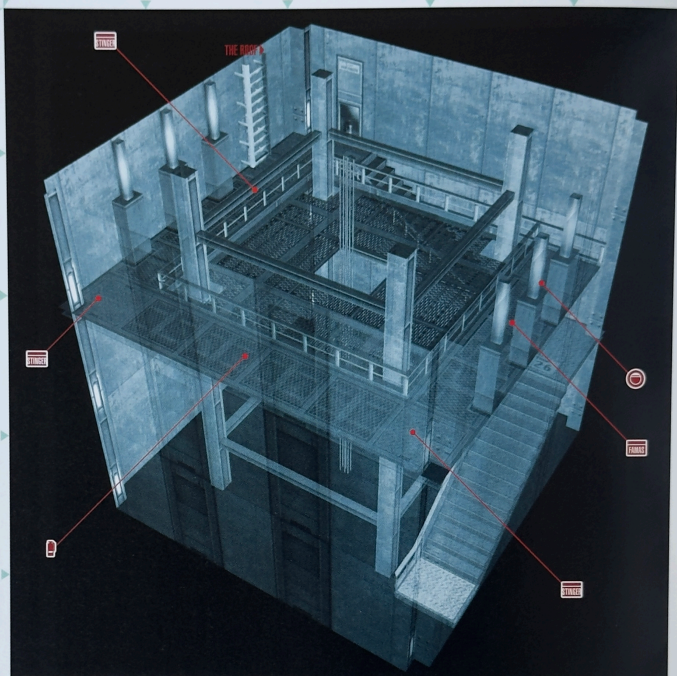
COMMUNICATION BUILDING-B 通信棟B

STINGER

THE ROOF ▸

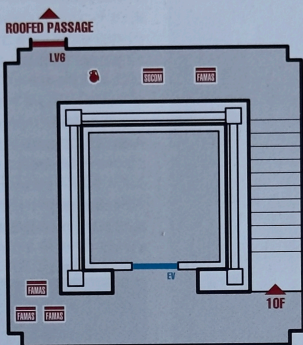
STINGER

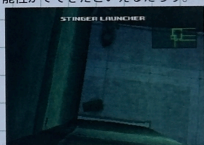
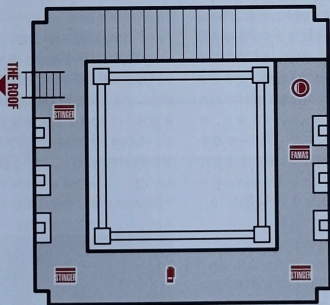
FAMAS

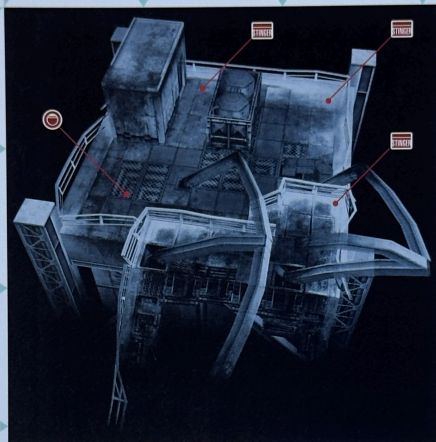
STINGER

26F-27F

14F-17F

18F-21F

22F-25F

スティンガー・ミサイルを入手

狙撃兵を撃破して渡り廊下を急ぐと、眼前に再びハインドDが出現！スネークが屋上に現れてからハインドはずっと通信棟の周りを旋回していたのだ。スネークの姿を見るや機銃攻撃を仕掛けるハインド。ナスターシャの助言では、生身の人間がハインドに勝つためには、スティンガーのような地対空ミサイルが必要だ。オタコンの情報によると、スティンガーは通信棟B棟渡り廊下入口の資材置き場にあるという。ハインドの攻撃を振り切ってB棟の入口に駆け込むと、目の前にスティンガーとスティンガー・ミサイルがある。わずかながらもハインドDに勝てる可能性がでてきたといえるだろう。

オタコンと再会

スティンガーを獲得したあとナスターシャに通信すると、ハインドDとは屋上で戦うのがいいと言われるが、上へ行く道を塞がれている。オタコンに通信すると、向かっているから待っててくれと言われる。オタコンが来るまでらせん階段の下を探索し、再び踊り場に戻ってくると踊り場から怪しい物音が…先にここに到着したオタコンが階段の障害物をよけて、屋上への進路を確保してくれていたのだ。スネークは再会したオタコンにフロア中央のエレベータを動かしてくれと依頼し、自らはハインドDを撃墜するために屋上へと向かうのだった。

らせん階段のガンカメラに注意

屋上までの道のりはA棟と同様、らせん階段を駆け上がることになる。ただし、B棟では敵兵は1人も出現してこない。そのかわり、11、15、19、23階にガンカメラが設置されていて、しかも階が上に行くほどに1〜4個とカメラの数が増えている。このフロアは電波障害エリアだが、チャフ・グレネードを使えば、ガンカメラを機能不能にすることができる。またガンカメラは階段上から狙えばスティンガー・ミサイルで破壊することも可能だ。

屋上で激突！vsハインドD

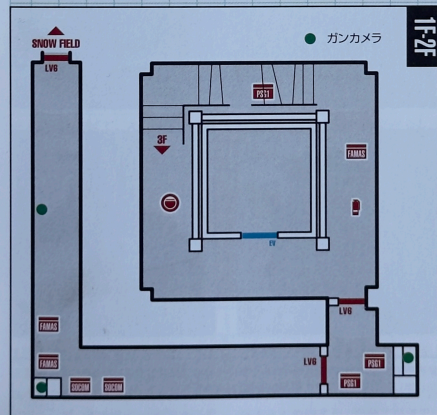
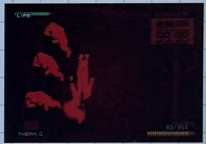
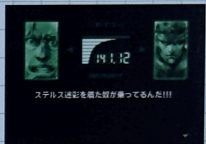
スティンガー・ミサイルを構え、ハインドDと対決するために屋上へ。ハインドは基本的に小回りが利かないため、スネークのいるほうに機首を向けて、遠距離からバルカン砲を放ちながら接近してくるが、スネークを飛び越すと、遠方で大きく旋回し、再びスネークに機首を向けて攻撃をバルカン砲で攻撃を仕掛けてくる。ハインドにスティンガーが5回ヒットすると、それ以後は近距離でバルカン砲掃射攻撃に切り替える。その際はビルの脇ぎりぎりで攻撃し、上空を横断するか、高度を下げて通信棟の周りをゆっくり旋回して回避、急浮上してスネークに再び攻撃を加えてくる。

ハインドDとの戦いは、ステージ中央の給水タンクに身を隠しながら戦うといい。ハインドのバルカン砲の攻撃が終わったら、その背後を取るようにスティンガーを発射、再びバルカン砲の掃射が始まったら、スティンガーを外して給水タンクに隠れる。これを繰り返すことによって、ハインドに徐々にダメージを与えることができる。だが、もしハインドに正面からの攻撃を仕掛けようとすると、ハインドの反撃を受けて大きなダメージを与えられてしまう。また、ハインドにスティンガーが命中すると、その直後に反撃してくるので、1発スティンガーを撃ち込んだら装備を外し、給水タンクの陰に隠れるように。連続してスティンガーを放つと、照準を合わせるのは困難だし、相手にダメージを与えるより、反撃を受ける可能性の方が高いということを覚えておこう。

ハインドは、序盤に屋上南側に向かって、ミサイルを発射してくるが、北側に移動していればダメージを受けることはない。また、ハインドのLIFEゲージがゼロになると、2度目のミサイル攻撃で屋上を破壊しようとするが、ダメージを受けることなく、ハインドDの墜落デモへと続く。最終的にハインドDに対しては、スティンガーを15発命中させれば落とすことができる。

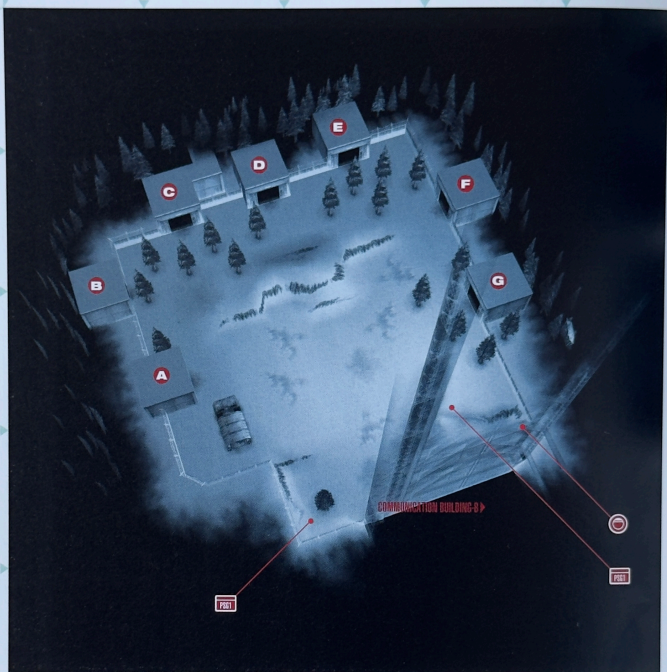
ハインドDは操縦不能に陥り、コクピットにリキッドを乗せたまま、アラスカの大地に向かって急降下を続けた。リキッドの断末魔の叫びが響き渡り、ハインドDは大爆発を遂げた。その時、オタコンからエレベータが突然動き始めた、という報告が入った。スネークはメタルギアの地下基地の入口がこの先の雪原の奥にあることを確認して通信を切った。

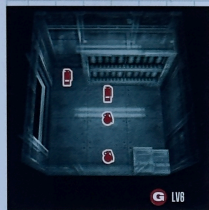
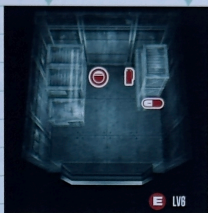
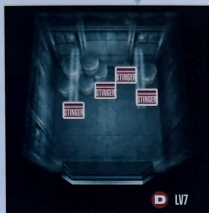
誰もいないのに定員オーバー？

ハインドとの戦いを終え、メタルギアが格納されている地下整備基地に向かうため、まずはエレベータを降りなければならない。動きはじめたエレベータが9階に到着したので乗り込もうとすると、ブザーが鳴り響く。確かにエレベータには誰も乗っていない。とそこにオタコンからの通信が入った。オタコンの研究室からステルス迷彩の試作品4着が研究室から消えていたこと、エレベータは故障ではなく、誰かが中から停止させていた可能性があること、そしてオタコンがエレベータに乗り込んだときも重量オーバーのブザーが鳴り響いたこと…エレベータの最大積載重量は300kg。それに対してオタコンの体重は62kg。つまり、エレベータには最低5人、自分のほかに4人乗っていることになる！と気づいたときには、エレベータの中のステルス兵はスネークに向かって攻撃を開始する。ステルス兵はある規則的な動きでエレベータの中を動き回っている。だが、肉眼ではその動きを捕らえることは不可能である。ステルス兵を可視化するにはサーマル・ゴーグルを装備すればいい。そうすればエレベータの中で4人がどのような動きを取るかはっきりと見極めることができる。また、ファマスやソーコムピストルで攻撃するのもいいが、クレイモアや、C4爆弾など爆弾を設置すれば、4人をまとめて仕留めることができる。ただし、狭い空間なので、スネーク自身もダメージを受けることになる。そこで爆弾を使う時はレーションを装備した状態でセットするといい。なるべく敵を殺さずにクリアする場合は、敵の動きを把握したり、敵兵の1人を首締めで捕らえ、他の兵士に撃ち殺させる。そして残った1人を自分の手で殺せば、殺した兵士は1人だけですむというわけだ。敵兵士は倒すとそれぞれがアイテムを出す。レーション1つ、ファマス弾3つを手に入れることができる。もしファマスを持っていない場合は、代わりにソーコム弾3つを出す。

アイテムを回収、大雪原へ

1階でエレベータを降りると、この先の雪原へ。そして雪原をぬけてその奥にある地下整備場の入口まで向かうことになる。そのまえに通信棟1階のフロアにあるアイテムを回収しよう。通信棟では弾薬やレーションなどかなりのアイテムを消耗しているので、回収できるアイテムは漏らさず拾って、雪原へ向かおう。1階のフロアにはガンカメラがが4か所に設置されているが、チャフ・グレネードを使ってクリアできる。

SNOW FIELD 雪原

A
B
C
D
E
F
G
COMMUNICATION BUILDING-B
PSG1
PSG1

制限のあるポリゴン数との戦い、仕様限界の広さ。vsスナイパー・ウルフ戦のためにプログラマーさんとやり取りして地面の形状を絞り込むのに時間を費やしました。足跡をつけて遊ぶには最高な広場です

（根岸）

登場キャラ
スナイパー・ウルフ
ハル・エメリッヒ（オタコン）
イベント・バトル
vsスナイパー・ウルフ
敵
ガンカメラ×10
クレイモア地雷×5
アイテム
レーション×4

- PSG1×4
- ニキータ×4
- スティンガー・ミサイル×4
- ソーコム弾×3
- ファマス弾×3
- チャフ・グレネード×2
- グレネード×2
- スタン・グレネード×1
- ジアゼパム×1
- ダンボールC×1

スナイパー・ウルフ再び

雪原を前方に進もうとすると、いきなりスナイパーライフルの攻撃を受ける。激しいブリザードの中での正確な狙撃、通信を送ってきたオタコンは、ウルフだと察し、スネークにウルフを殺さないでくれと懇願する。その時、2人の通信にウルフが乱入してきた。スネークに対して「お前だけは私が狩る。今度は逃がさない」と告げて、スネークへの攻撃を開始する。

この雪原エリアはとにかく広い。ウルフの潜伏場所を探すだけでも一苦労だ。双眼鏡やPSG1を構えて位置を探すか、ニキータを放って、遠隔操作でウルフの位置を捕らえる。この雪原でウルフ倒しに有効な武器はPSG1、ニキータ、スティンガーの3種類だ。

ウルフの攻撃パターンは、

1.木に隠れて狙撃する
2.立てひざで構え間髪入れずに発砲
3.ホフク状態で狙撃する

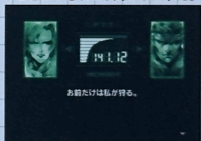
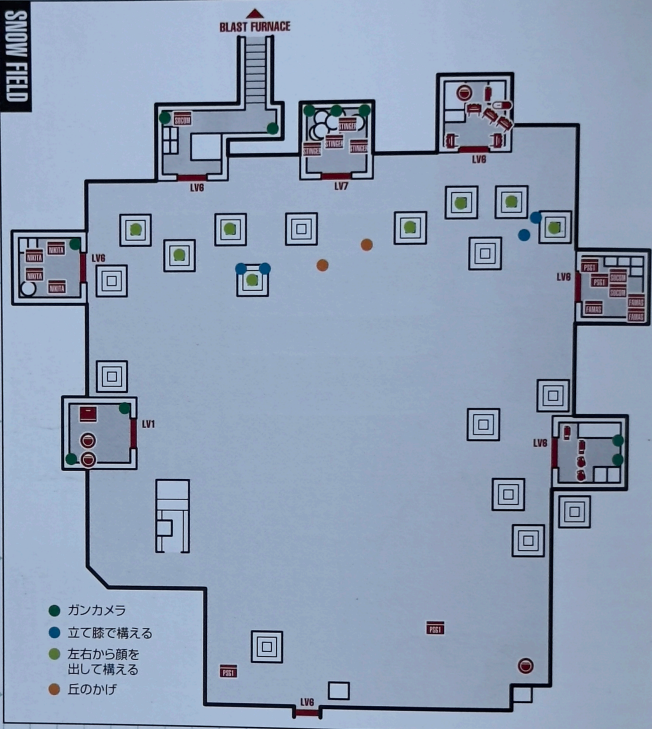
の3タイプ。基本的には地下通路で戦ったときと変わらない。ただ、この雪原はエリアがあまりにも広いため、倒すのはより困難である。さらに、エリアのちょうど中央付近に丘があり、ウルフはその背後に姿を隠しながら左右に移動をする。丘のどちらかの端を観察して、ウルフの姿が現れなければ、反対側にいるということになる。

PSG1で攻撃するときは手ぶれを防ぐためにジアゼパムを服用することで、的確にウルフを狙い撃ちできる。ニキータで攻撃するときは、ミサイルは坂道を登ることができるため、ウルフの位置までミサイルを誘導することができる。ウルフはニキータには反応しないので、ほぼ完璧に着弾させることができる。ただし、ニキータを発射中に攻撃を受けないように、丘の陰や木の後ろなどポジションを考えて撃つ必要がある。スティンガーで攻撃する場合は、画面上にウルフの位置を示すターゲットが表示されるので、ロックオンして発射すると命中する。雪原エリアでは的確にウルフの居場所を捕らえられれば、倒すのはそれほど難しくはないはずだ。7回ウルフにヒットさせることができれば、倒せるはずだ。

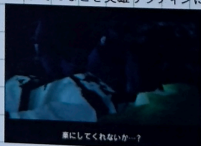
SNOW FIELD 雪原

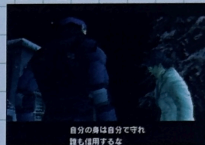
SNOW FIELD

BLAST FURNACE

LV6 LV7 LV6 LV6 LV6 LV1 LV6 LV6

- ● ガンカメラ
- ● 立て膝で構える
- ● 左右から顔を出して構える
- ● 丘のかげ

ウルフ、雪原に散る…

ウルフを仕留めたスネークは、彼女のもとに直行した。胸から血を流し、ほとんど虫の息状態で仰向けに倒れているスナイパー・ウルフ。スネークがそばに寄ってくると苦しそうにせき込みながらも、語り始める。「肺をやられた、もう助からない。楽にしてくれないか」そういって、ウルフは自分の過去を話し始めた…クルド人として戦場で生まれ育ち、戦うことが日課のような人生を過ごしてきた。情勢、政治にも歴史にも翻弄され、落ち着ける場所すらなかった。そんなとき英雄サラディンに出会った。彼女はスナイパーに身を転じ、戦場の外から殺戮を、人々の愚かな歴史を見てきた。そして世の中に復讐するためにFOX HOUND

の蹶起に参加したのだと…。狼としての誇りを失った自分は犬同然だと語るウルフ。だが「戦争の犬」と呼ばれる傭兵のように消耗品ではない、そして何よりもメリルを助けてくれた。犬なんかじゃない、狼だ…そう語るスネーク……。「私は、お前のような男に殺されるのを待っていたんだ。お前は英雄だ、私を解放してくれる…」。ウルフの意を解してスネークがソーコムを構えたとき、悲しみに打ちひしがれたオタコンが姿を現わした。ウルフは銃は体の一部だといい、自分のそばに銃を持ってきてくれるように懇願した。「さあ、英雄。私を解放して」。雪原にウルフドッグたちの悲しい咆哮が広がる。オタコンか両耳を塞いで背を向けつぶやいた「さよなら…」。吹雪の雪原に一発の銃声が響き渡った…。

愛していたウルフの死に悲しみにくれるオタコン。だがもう時間はない。地下基地に一刻も早く潜入しなければならない。メタルギアの破壊に失敗すれば、ここはおそらく空爆を受けるはずだ。スネークはオタコンに「残りの人生好きなように生きろ」と告げて雪上を立ち去っていった。

このパラシュートは…？

ウルフのデモが終わると、雪原の中を自由に移動できるようになる。雪原の東部を歩いていると、木にパラシュートが引っ掛かっているのを見つけた。ハインドの残骸にパラシュートが…。あの高さから墜落し、大爆発したハインドD。あんな状況の中、生きていることなど考えられない…もしかするとリキッドが生きているのかもしれないと警告するキャンベル。だが、ハインドからパラシュートで脱出するということは、操縦席から飛びだした途端にローターで切断されてしまうということを意味する。そんな状況で脱出するのは絶対に無理だと伝えるスネーク。それでも心の中ではリキッドが存在している可能性は高いと感じ取っていた。

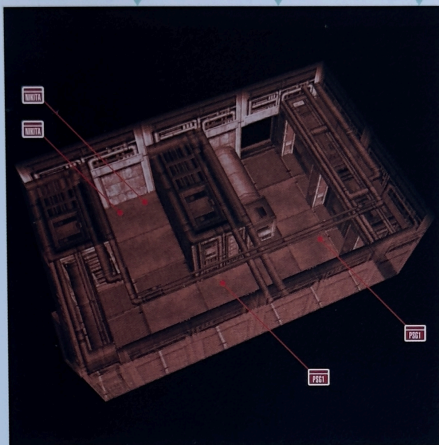
7つの部屋で装備を整えよう

雪原には7つの小部屋がある。ただでさえ広いエリアなので部屋から部屋への移動だけでも大変。それぞれの部屋のセキュリティレベルはレベル1が1部屋、レベル6が5部屋、そしてレベル7が1部屋。この時点でもっているカードはセキュリティレベル6なので、レベル7の部屋以外はすべて入ることができる。それぞれの部屋の中にはスティンガー・ミサイルやニキータ、レーション、ダンボール箱など様々なアイテムがある。それと同時に、ほとんどの部屋にはガンカメラが多数設置され、さらにある部屋にはクレイモア地雷が仕掛けられている。簡単にアイテムは取らせてもらえないということだ。そして、この7つの部屋のうちの1つは、このあとのエリアに続く通路の入口になっている。雪原の北にあるという地下整備場まではあとわずかになってきたようだ。アイテムの回収が終わったら、一気に次のエリアに突き進もう。また、このエリアには小部屋のほかに輸送トラックもある。このエリアで雪原行きのダンボール箱を手に入れたので、輸送トラックを使って核弾頭保存棟やヘリポートに行ったとしても、再び輸送トラックに乗って雪原行きのダンボール箱をかぶれば、この地点に戻ってくることができる。

BLAST FURNACE 溶鉱炉

主観モード…

インタビュー（P156〜162参照）中でも小島監督が触れているが、『メタルギア ソリッド』では建物もキャラクターも、銃器のマズルフラッシュすら3Dポリゴンで作成されている。これは、すべての角度から見ることができる、ということである。ベッドや机に潜り込んで、近づいてくるゲノム兵の顎の下を見ることもできれば、メリルの腕のタトゥーを超アップで確認することも可能なのだ。また、それゆえの視点の変更、あるいは双眼鏡やカメラといったアイテムが活きてくる。また、それを意識して様々な場所で楽しむための仕掛けがあるようだ。
だから余裕が出てきたら、様々な場所でそうした視点操作やアイテムを使って「視て」もらいたい。
例えば雪原に入った直後にニキータ・ミサイルを主観モードで飛ばして偵察すると……。

NIKITA
NIKITA
PSG1
PSG1

敵兵士

対ガス使用兵×2人
ガンカメラ×2
水蒸気×6
(内ダメージを受けるもの×3)

アイテム

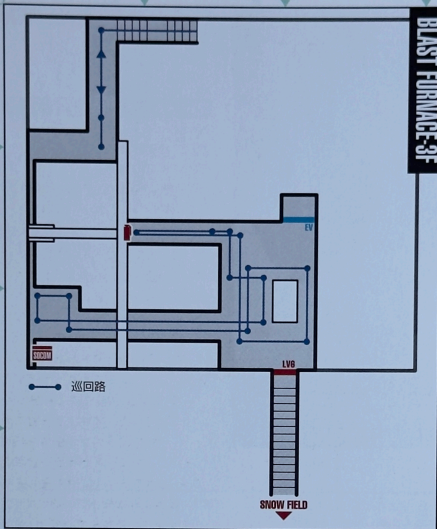
- レーション×2
- ファマス弾×1
- ソーコム弾×3
- スタン・グレネード×2
- C4×1
- チャフ・グレネード×1
- スティンガー・ミサイル×2
- ボディーアーマー×1
(この時点で未所持なら出現)
- ニキータ弾×2
- PSG1弾×2

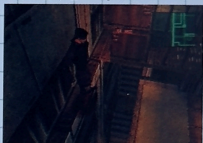
Designer's Comment

面白い立体構造を持ったステージです。ほとんどジャングルジムのよう。開発機上では溶鉱炉の液面も3Fからの大ジャンプもものともせず、スネークには大いに楽しませてもらった。

(水谷)

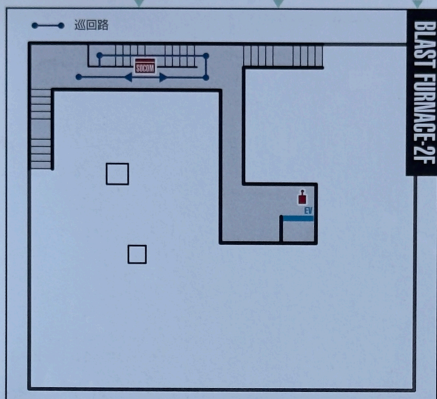
溶鉱炉、煮えたぎる炉に落ちると

吹雪、極寒の大雪原の小部屋からたどり着いた次のエリアは、煮えたぎる炉がフロア中に広がった灼熱の溶鉱炉。フロア全体が高熱のため、雪原で凍ってしまったレーションなどは、このフロアにいると自然に溶けるので、レーションが凍ってしまった場合はここで解凍するといいだろう。また、このフロアの3階、2階は通路に柵がついているので問題ないが、1階は柵なしの場所が多いため、歩行の際は落下しないように気をつけなければならない。フロアを探索してアイテムを見つけた場合でも、壁に張り付いて先に進まないと取れないものや、フロアと炉のギリギリの場所にあるものは、少しでもバランスを崩すと炉に落下してしまう。落下すると、その時点でゲームオーバーになってしまうので慎重に歩行しなければならない。スネークが溶鉱炉に落ちるときの効果音と落下のシーンは、見ていて辛いシーンの1つかもしれない。逆に敵兵を投げなどで溶鉱炉の中に突き落とすのは、ちょっと気持ちいいかもしれないが…。

2階、1階にいくには…

溶鉱炉はフロアが1～3階に分かれている。最初にたどり着いたフロアを3階とすると、次のエリアに進むには2階、1階へと進まなければならない。だが、2階へ降りるためのエレベータは下で止まっていて、上には上がってこない。唯一歩行可能な場所はフロア西側の壁面だけだ。普通に歩くことができないほど細いステップがあり、そのステップを良く見てみるとネズミがチョロチョロしているのが分かる。ここを通るには壁張り付きのテクニックを使わなければならない。ステップを歩いているときに、クレーンが進路を妨げる場合があるが、その場合はしゃがみ込んでかわすといい。

邪魔なクレーンはスティンガーで破壊

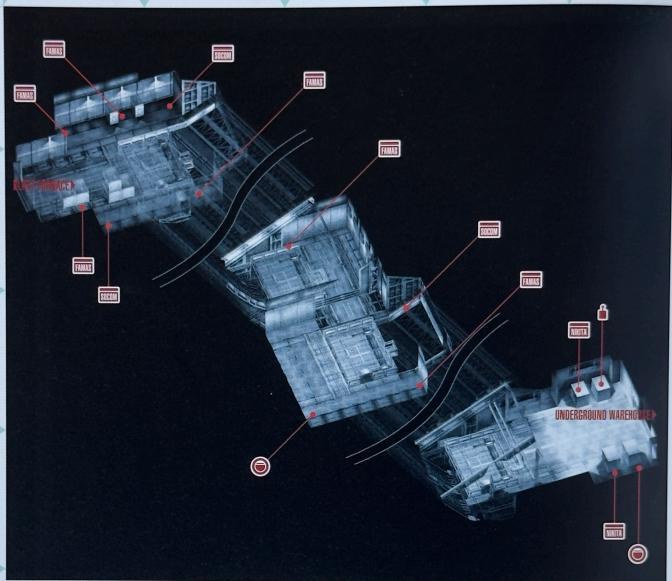
壁張り付きモードでステップを進む場合、その大きな障害となるのは建材を運ぶためのクレーン。このクレーンは一定の間隔で前後に移動を繰り返している。張り付きのときクレーンにぶつかると、溶鉱炉に落とされてしまう。クレーンの移動速度は、張り付きでの歩行速度よりはるかに早いので、気をつけなければ簡単に突き落とされてしまう。楽に壁を移動するために、クレーンはスティンガー・ミサイルやニキータがあれば、簡単に破壊することができる。その際、敵兵士が近くにいれば危険モードに突入するので注意。

ボイラー室は高熱蒸気に注意

溶鉱炉の1階に行くと、その南部に高熱の蒸気が噴出されているボイラー室がある。天井、壁などに極太のパイプが張り巡らされている。このボイラー室の内部は溶鉱炉のほかのフロアと比較して室温が高いためか、主観モードで室内を見渡すと画面が揺らいで見える。さらにボイラー室では一定の間隔で、蒸気が噴出されている。この蒸気はフカンモードで見るとどれも同じ高さから噴出されているようにだが、蒸気に当たらないようにフロア内を進んでいるつもりでもダメージを受けることがある。実は蒸気は脚下、腰の高さ、頭の高さの3か所から噴出されているのだ。ボイラー室に入ったら、主観モードに切り替えて蒸気噴出の様子などを見てみるといいだろう。また、アイテムが置かれている位置と、噴出される蒸気の位置をふまえてアイテム回収すると、ダメージを受けずにすべてのアイテムを取ることができるだろう。

あのアイテムはどうとる？

溶鉱炉の1階フロアに降り立つと、南部にアイテムがいくつも置いてあり、ガンカメラ2機が監視しているエリアがある。通路はつながっていないし、エレベータがあるわけでもない。そのフロアにはどのようにたどり着けばいいのか迷ってしまう。そこで冷静になって周りを確認してみると、そのエリアはちょうどボイラー室に隣接していることに気づくことだろう。そこでボイラー室に入って、主観で部屋のなか全体を調べてみると、ちょうどボイラー室西側のパイプの下が、ホフクで先に進んでいけるようになっている。パイプの下をホフクで進んでみると、アイテムのあるエリアにでるはず。ただし、この狭いエリアにガンカメラが2台あるので、発見されないようにチャフ・グレネードを投げてアイテムを回収するか、最初にスティンガーでガンカメラを破壊して、障害がなくなったところでゆっくりアイテムを拾うかした方がいい。ここにあるアイテムはスティンガー・ミサイルが2箱とチャフ・グレネード、そしてボディーアーマー（未入手の場合のみ）が置いてある。すべてのアイテムを手に入れたら、先に進むのだが、オタコンに通信してみると、溶鉱炉の一番下の階の北東に資材運搬用のエレベータがあり、それに乗ればメタルギアの地下整備基地に行けるはずだと教えてくれる。ボイラー室を出ると、ちょうど正面北側に扉があり、そこをぬけると昇降機があるということだろう。とにかく、メタルギア地下整備基地まで先を急ごう。

FREIGHT ELEVATOR 貨物用昇降機

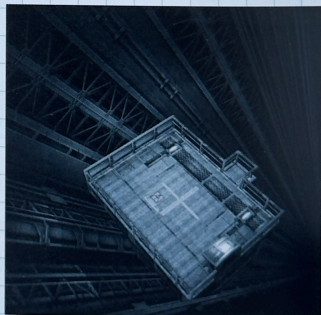
FAMAS
SOCOM
FAMAS
FAMAS
BLAST FURNACE ▶
FAMAS
FAMAS
SOCOM
SOCOM
FAMAS
NIKITA
UNDERGROUND WAREHOUSE ▶
NIKITA

敵兵士

重装備兵×3
ガンカメラ×1
クレイモア地雷×5

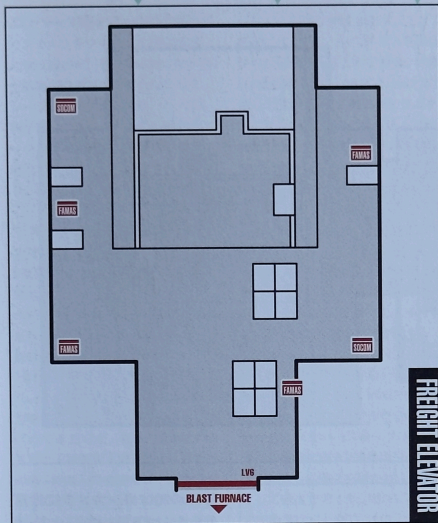
イベントバトル

vs重装備兵

アイテム

FAMAS ファマス弾×6
SOCOM ソーコム弾×3
レーション×2
NIKITA ニキータ弾×2
C4×1

Designer's Comment

深遠なる暗部の世界へ通じる道として、このエレベータが選ばれるまでには様々な葛藤がありました。精鋭兵の乱入はとても好きなデモですが、声がついたら3バカトリオになっていてビックリ

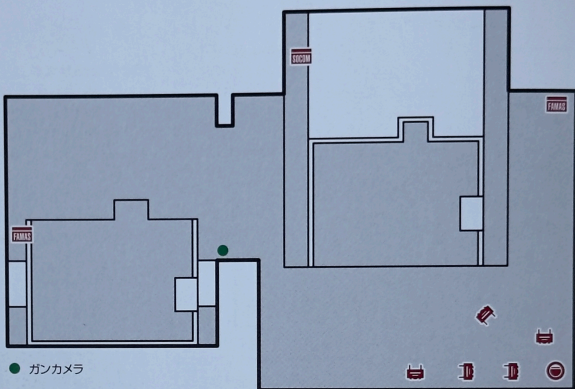
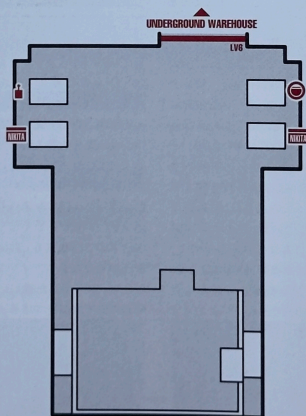
（水谷）

昇降機を動かすには

扉を開けると貨物用昇降機の始発駅がある。だが、この部屋に入ったときはちょうど昇降機が上昇している最中なので、到着するまでの間にフロアを探索してアイテムを回収しておこう。昇降機が到着したら乗り込むわけだが、これまでの昇降機は乗り込めば自動的に動いたものやフロアエレベータのように主観でタッチパネルが現れるものだったが、この貨物用昇降機は、昇降機の中にある操作盤に向かって○ボタンを押さないといけない。

特殊装備兵がスネークを襲撃

操作盤のスイッチを押して昇降機が動き始めた直後、昇降機付近で待ち伏せしていた3人の特殊装備兵がスネークめがけて襲撃してくる。襲撃直後にマスター・ミラーに通信してみると「相手の動きを読んで、機敏に動き回って勝機をつかめ」とアドバイスを受ける。敵の動きを見てみると、ある一定のフォーメーションで狭い昇降機の上を動き回っていることに気づくはずだ。敵兵士のポジションは昇降機のそれぞれのコーナーに散ってから全員が東側に一列に並び、またコーナーに散って今度は北側一列に並ぶ。次は南側に一列、そして最後は西側に一列と、コーナーに散ってから東、北、南、西の順番に直線配置する。3人の兵士が一列に並ぶと、その真ん中に位置している兵士がファマスを一斉掃射する。その時は特にスネークを狙っているわけではないようだが。敵兵を倒すのに有効な攻撃は投げ。昇降機下に落としてしまえば倒せるので、これが比較的楽な撃退方法だ。敵兵士がファマスを掃射してきたときは、ホフク状態でかわすことができる。ちょうど3人が一列に並んだときにその横からファマスを掃射すれば、3人同時にダメージを与えることができる。ただし、できるだけ敵兵士を殺さないで先に進みたい場合は、敵の動きを読み取って、相手を同士討ちさせるといいだろう。そうすれば残った１人を殺すだけですむ。敵兵士を倒すとそれぞれの兵士がファマス弾、もしくはソーコム弾を出すので回収する。昇降機の外に投げ捨てた場合はアイテムは入手できない。アイテムが欲しい場合は昇降機の中で決着をつけるように。

FREIGHT ELEVATOR

SOCOM
FAMAS
FAMAS

● ガンカメラ

移動の時はガンカメラに注意

昇降機は2台を乗り継ぐことで、最下層まで降りることができる。昇降機の駅は始発、中間、終着地点にあり、1号機に乗り込み中間駅で2号機に乗り換えることになるが、その際注意したいのがガンカメラの存在だ。昇降機を降りてすぐ2号機に向かおうとすると、フカンモードでは見えない位置に設置されているガンカメラからの攻撃を受けることになる。そこで、昇降機が止まったらチャフ・グレネードを投げてガンカメラを制御不能状態にするか、ガンカメラの視界外まで移動して、スティンガー・ミサイルで迎撃するかして、隣の2号昇降機に乗り込もう。

エレベータ前はクレイモア地雷が

ガンカメラをクリアして2号昇降機に乗り込むが、その際に気になるのが昇降機の周りのアイテムだろう。レーションとファマス弾、ソーコム弾が置いてあるが、それと同時にアイテムを取りに行く途中のフロアにはクレイモア地雷が設置されている。このエリアは電波障害地域でレーダーも地雷探知機も使うことができないが、サーマル・ゴーグルを装備すれば発見することができる。地雷は5発設置されているので、ホフクで進んで回収し、その他のアイテムを手に入れたら2号機に乗り込んで先を急ごう。ちなみにアイテムを回収せずにまっすぐ2号昇降機に乗り込めばクレイモアの爆発を受けない。

マスターからの通信、ナオミはスパイだ！

2号昇降機で下に降りている途中、突然マスター・ミラーからナオミについての通信を受ける。誰にも盗聴されていないことを確認すると、一気に話し始める。マスターはかつてFBIに身を置いていたことがあった。そのためナオミの祖父がFBI長官補佐であった点が気にかかり、調べたてみたのだ。結果、当時のFBI長官は人種差別主義者で、しかもその頃、東洋人の捜査官は1人もいなかったこと。マフィアの囮捜査が開始されたのは60年代で、しかもシカゴだったこと。つまりナオミが話していることはすべて嘘だったのだ。さらに、DARPA局長やAT社社長の謎の死、ニンジャの存在…これまでの経緯を考えてみると、これら不振な事柄にはすべてナオミが何かしら関わっているようだ。マスターはナオミがスパイかもしれないと疑いを抱いているという。これまでの不審な事柄もすべてナオミが仕組んだことかもしれない…スネークは、マスターの突然の報告で動揺する。マスターはさらに調査を続けることを約束して通信を切った。確かにこれまで任務遂行する中で、ナオミの不審な行動、言動が気にならなかったかといえば嘘になる。かといって、ナオミがスパイだと断言できる要素もない。今後のマスターの通信を待つことにしよう。

大カラスが飛び交う寒冷地帯、何かいやな予感が…

第2昇降機が降下している最中、昇降機の周りには大ガラスが群れをなして飛び交っているのが見える。敵の姿はまったく見られないが、カラスの大群を目の前にするのはあまり気分のいいものではない。第2昇降機が中盤にさしかかったころから出現し始め、終着駅に近づくにつれてさらにその数は増えていた。これはこのあとのフロアで、何か大変なものが待ち構えているということの予兆なのか？　ちなみに、昇降機が降下している最中カラスはスティンガー・ミサイルで撃退することができる。カラスを殺すとこのあとのフロアで…。

終着駅は凍りついた貨物倉庫

貨物用昇降機の始発駅の前のフロアは灼熱の溶鉱炉だった。そして昇降機を降り立ったこのフロアは再び極寒のエリア。さすがに地下深くまで降下してきたことを感じさせるような寒さだ。キャンベルに通信をすると早くメタルギア格納庫にいくように促すが、その時、通信にナオミがでて、ここは零下30℃以下の世界だから気をつけてといわれるが、スネークは先ほどのマスターからの通信を聴いてるために、彼女の助言は素直に聞くことはできないでいた。彼女の助言がなくとも、このエリアの寒さは明らか。この極寒のエリアで長居をしていると、レーションなどは凍ってしまう。昇降機を降りたらできるだけ早く正面の扉をぬけて、次のエリアに向かいたい。このエリアも、通路脇にあるコンテナの陰にアイテムが落ちているので、アイテム補充が必要な場合は回収して先を急ごう。

UNDERGROUND WAREHOUSE 地下倉庫

登場キャラ

バルカン・レイブン

イベントバトル

vsバルカン・レイブン

アイテム

- レーション×2（レイブン戦時のみ出現）
- C4×2（レイブン戦時のみ出現）
- ニキータ弾×3（全てレイブン戦時のみ出現）
- スティンガー・ミサイル×2（レイブン戦時のみ出現）
- セキュリティカードLV7（レイブンより入手）

作画監督に『一番寒い感じ』といわれ捻出したのがこれ。何より大事にしたかったのは空気感。このステージを制作していたのがちょうど冬。降り積もる雪を観察していたのが思いだせる

（木村）

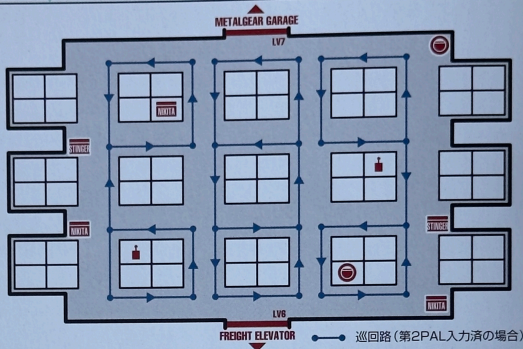
シャーマン、レイブン登場！

扉を開けるとスネークはいきなり黒い塊に襲われる。それはカラスの大群だった。カラスの大群がスネークの下を飛び立つと、コンテナの上には2メートルを超える巨体の男がバルカン砲を構えてたたずんでいた。「よくも俺の同士を殺してくれたな…」スネークは昇降機でカラスを射ったことを思い出した。この男は渓谷、M1戦車との戦いで見たはず…。「あれは戦いではない…」一笑に付したレイブンは、巨体に似合わぬ身軽な動きでコンテナから降り立った。「お前がいかなる者か、カラスとともに傍観していた。カラスはお前を戦士として選んだ」。とその時、レイブンの額のカラスの入れ墨が盛り上がり、額から抜け出してスネークの肩に止まった。「今、お前は死の宣告を受けた」と宣言するレイブン。身動きのとれないスネークはどうすることもできない。手加減はしない、そう言い放ちカラスに合図を送るとスネークの呪縛は解けた。貴様が何者かじっくり見せてもらおう…レイブンはそう告げるとスネークとの死闘を開始する。

20ミリバルカンの威力は絶大、vsバルカン・レイブン

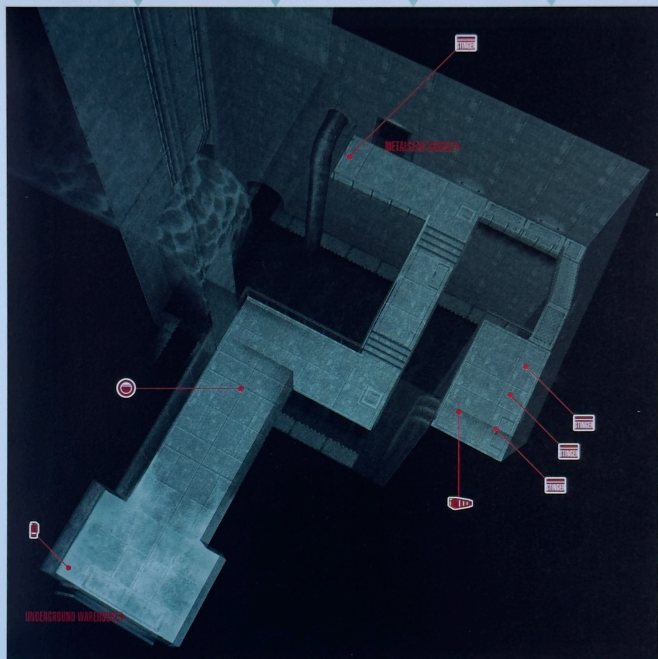
レイブンは20ミリバルカン砲を抱えて、スネークを追跡しながら攻撃を仕掛けてくる。最初の頃は単純な動きを繰り返し、バルカン砲を掃射してくる。ほとんどがコンテナに命中しているため、時間がたつと、コンテナが崩れてしまう。この間にスネークの姿を発見すると、コンテナの陰に隠れて姿が見えなくなるまでバルカン砲の掃射を続ける。レイブンの視界はエリアの端から端まで見えるほど広いため、通路の端と端の状態で発見されても、バルカン砲の掃射を受けてしまう。ある程度のダメージを受けるとレイブンの移動速度は速くなり、一定のルートに沿って、フロア中をスネークを追跡するように歩き回る。

レイブンに対してはパンチ、キック、投げなど肉弾戦はまったく効果なし。スタン・グレネード、チャフ・グレネードもほとんど効果はない。その他の武器はダメージを与えることができるが、それぞれの武器で戦い方は異なってくる。地形を考えるとニキータが効果が高いといえる。ただし、ミサイルのトップスピードでレイブンに当てることができればいいが、方向を変えすぎてスピードが落ちている場合はレイブンに撃ち落とされてしまう。また、ニキータを使う場合はレイブンに姿を発見されないように、コンテナに身を隠しながら放たなければならない。スティンガー・ミサイルで攻撃する場合は、レイブンの背後をとり、スティンガーを発射したら、装備を解除してコンテナの陰に隠れる。これを繰り返せばダメージを受けずに済む。レイブンの移動ルートを把握できれば簡単に当てることができるだろう。C4爆弾は複数セットして爆破させるよりも、レイブンの歩行ルートを把握してC4をセット、1つずつ確実にダメージを与えていくのが効率の良い攻め方といえるだろう。クレイモアも有効だが、上記の3つの武器と比べるとタイミングやテクニック、様々な面で効率的ではない。

レイブンのバルカン砲掃射のおかげで、エリア内にコンテナが落下し通路を塞いでしまう。コンテナが落下すると同時にその上にあったアイテムも落下して、アイテムを回収することができるようになる。ただし、落下したコンテナが障害になってニキータの進路が阻まれたり、レイブンの追跡を逃れようとしたときに目の前が行き止まりになってしまったりと、戦いが長時間になるとコンテナによって不利になる可能性が高い。

レイブンの最期の声が響き渡る

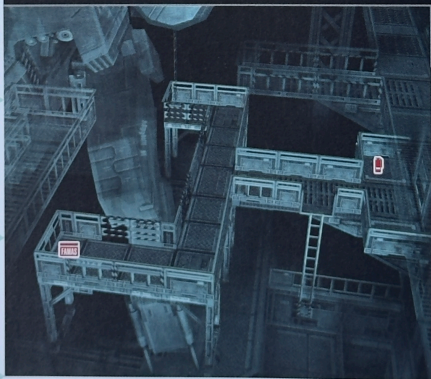
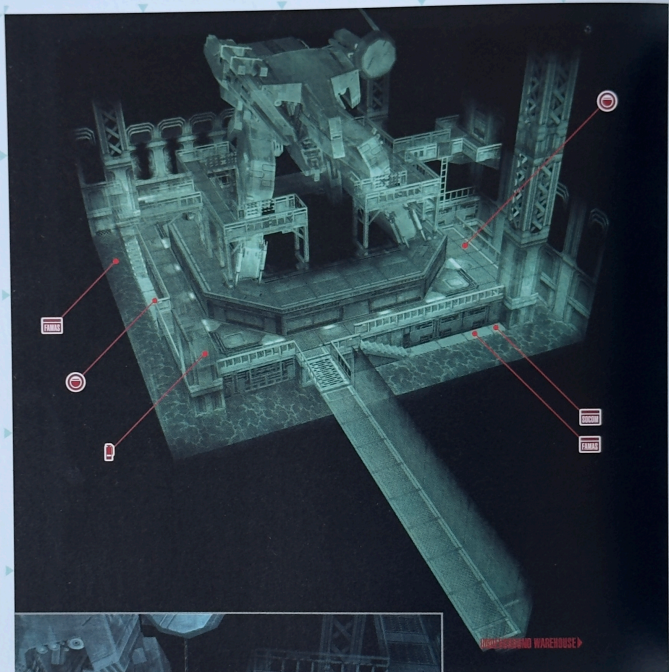
力尽きたレイブンは壁にもたれ掛かるようにして自分の体を支えていた。「俺の残骸は残らない。魂も肉もこいつらと同化する。俺の骸は自然に帰る…」肩に降り立った一羽のカラスを見ながらレイブンはスネークに対して語った。そしてスネークにレベル7のセキュリティーカードを手渡し、「決着をつけてこい。俺は最後を見ている…」とリキッドとの決着を促した。スネークにカードを渡しレイブンは続けた。独房でスネークの前で死亡した男はDARPA局長ではなく、FOX HOUND部隊の変装の名人デコイ・オクトパスだと。局長は起爆コードをマンティスに読まれたと言ったが、マンティスは、DARPA局長の頭の中に潜入するのに失敗したと告げた。独房の局長がニセモノだとすれば、もしかしたら起爆コードはまだ知られていない、ということなのか? レイブンはこれ以上の謎解きはしてくれなかった。その時、カラスの大群が一斉にレイブンに群がり、彼の肉体を食いちぎり始めた。その中でレイブンの最期の声が聞こえてきた。「自然界には限度の超えた殺戮は存在しない。必ず終わりがあるのだ、お前には終着駅はない、どこまで行っても…」。レイブンに背を向けたまま歩き続けるスネーク。「いいか、スネーク！俺は見ている！」レイブンの最期の声が極寒の倉庫に響き渡る…。スネークが振り向くと、カラスは一斉に飛び立った、そしてそこにはレイブンの姿はなかった。

マスターからの再通信

レイブンとの戦いを終えるとナオミの件でマスターからの通信が入ってくる。だがモニターをオフにする隙を与えず、キャンベルが通信に割り込んできた。調査した結果、キャンベルのもとにいるナオミはニセモノだということがわかった。ナオミ・ハンターという人物は実在したが、そこにいるナオミとはまったく別人だ。「ナオミがスパイであるのは疑いもないことだ、一刻も早く拘束したほうがいい」そう言うマスターに困惑するキャンベル。ナオミには作戦の重要機密を任せていたようだ。

敵
ガンカメラ×41
落とし穴×2

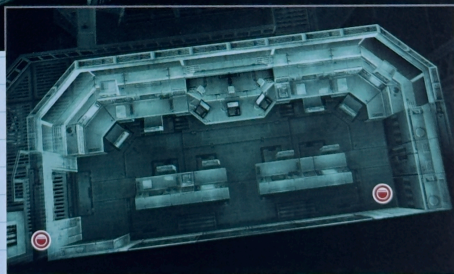
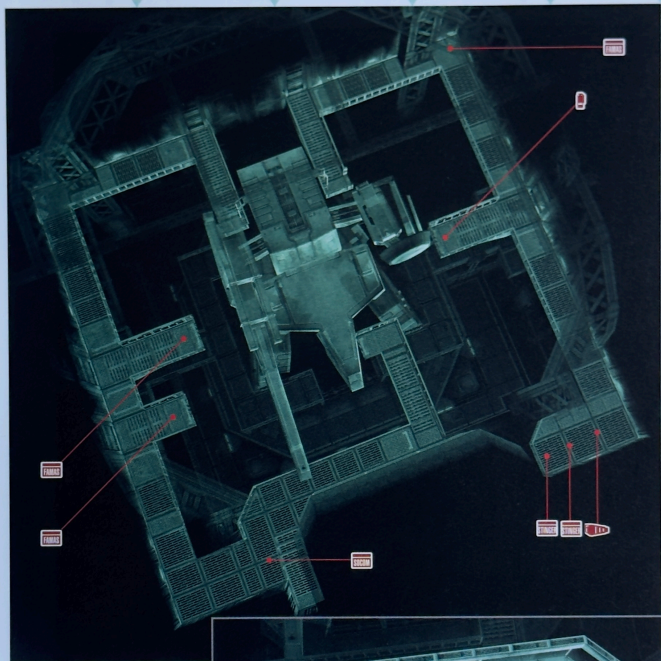
アイテム
チャフ・グレネード×1
レーション×1
スティンガー・ミサイル×4
地雷探知機×1（この時点で未所持の場合出現）

実はこのステージは、地下倉庫とメタルギア格納庫をつなぐだけの通路だったのが、ボリュームが増し、独立したステージに。ある日気が付くと無数のガンカメラが壁から生えているではありませんか、ビックリしました

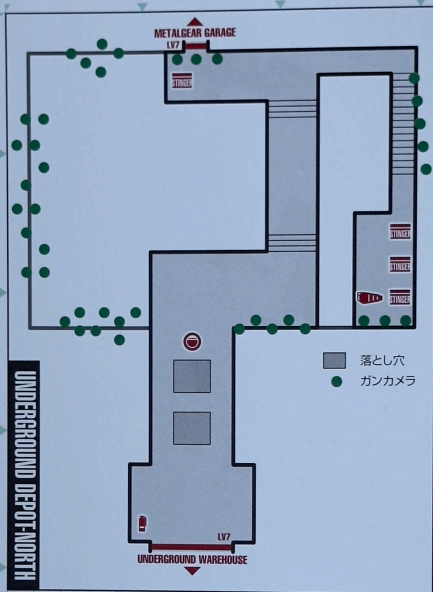
（根岸）

敵

重装備兵×1
ガンカメラ×1
監視カメラ×3

アイテム

- レーション×5
  （司令室横に出現するレーションは第3のPALキー入力後出現）
- ファマス弾×5
- チャフ・グレネード×3
- スティンガー・ミサイル×2
- 地雷探知機×1
  （この時点で未入手の場合出現）
- ソーコム弾×2
- 時限爆弾×1

Designer's Comment

このステージで頭を悩ませたのが、メタルギアをどう見せるかでした。例えば、扉を開けてすぐメタルギアが見えてはつまらないので、長い通路を増設しました。徐々にメタルギアが見えるドキドキ感、わかります？

（根岸）

壁に無数のガンカメラが…

地下倉庫をぬけてメタルギア地下整備基地に向かうと、地下倉庫と地下基地をつなぐ通路にでるが、その通路上には落とし穴が2つあるので落ちないように気をつけよう。落とし穴を抜けると前方にはガンカメラが見えるが、すぐにガンカメラは正面に見えるものだけではなくこのつなぎ廊下の壁面の至る所に設置されていることに気づくだろう。その数、実に41個。だが、チャフ・グレネードで電波障害を起こせば楽に扉のところまで行くことができる。ただし、東側にある階段を昇るとその踊り場にもアイテムがあるので、そのアイテムを手に入れたい場合は、チャフを2個使って先に進むように。ガンカメラはスティンガーで破壊してもいい。

立ちはだかる巨大兵器 メタルギアレックス

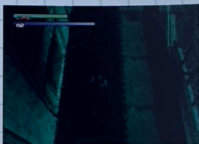
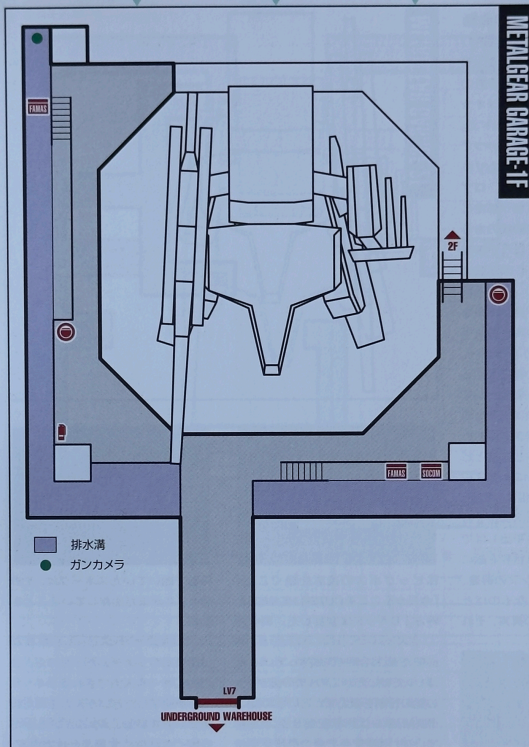
扉を通過して長い廊下を駆け抜けるとその先は、メタルギアの格納庫だ。天井の高さは20メートル以上あろうかと思われる格納庫の中央に、10メートルをはるかに超えた巨大な核搭載歩行戦車、メタルギアレックスが置かれている。スネークでさえも思わず見上げてしまうほど巨大な兵器。一刻も早く起爆コードを解除して、この核搭載兵器が活動を開始するのを防がなければならない。

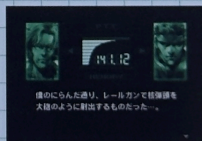
排水溝は汚染されている

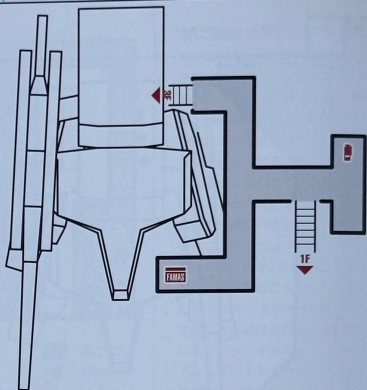
メタルギア格納庫の脇にある排水溝。ここを流れている水は放射能に汚染されている。それはこの基地に保管されている廃棄処分の核兵器や放射能物質から漏れた汚染物質がこの排水溝に流れ込んでいるために、当然のように放射能によって汚染されてしまったのだ。汚染されているとはいえ、排水溝は歩行可能なエリアで、水中にはいくつかのアイテムが置いてあるので歩いてみるのもいいだろう。ただし、水の中にいる間は少しずつだがLIFEゲージが減少しているので注意。排水溝はちょうどスネークの腰あたりの深さがある。しゃがんだり、ホフクで進んだりすると体は水の中に完全に使ってしまうので画面上にはO_2ゲージが表示される。O_2ゲージ、LIFEゲージが同時に減るので、長時間排水溝の中にいるのはやめたほうがいい。

METALGEAR GARAGE-1F

FAMAS
2F
FAMAS
SOCOM
LV7
UNDERGROUND WAREHOUSE

排水溝
ガンカメラ

オタコンからの通信

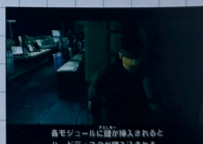
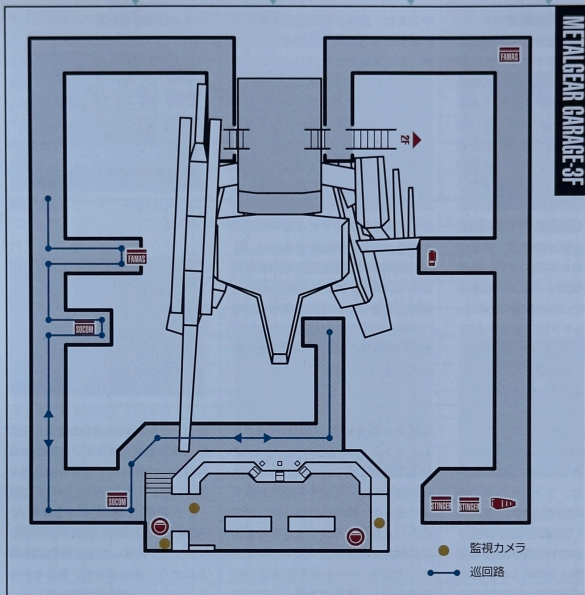
格納庫の司令室に向かうためハシゴを昇ろうとすると、オタコンから通信が入る。リキッドたちの会話を傍受して、彼らは起爆コードの入力を終了、メタルギアの準備を完了したらしいと告げてきた。スネークたちはPALキーで起爆コードを解除しなければならないが、3つ必要なPALキーは今のところ1つしか手に入れていない。しかもこの鍵には何か仕掛けがあるはずだ。オタコンはコンピュータルームでベイカー社長の極秘ファイルにアクセスを試みているところだった。オタコンはハッカーとしても一流の存在。極秘ファイルのアクセスも、PALキーの仕掛けについても、とりあえずオタコンに任せて先に進もう。

リキッド、オセロットの会話

格納庫を1階から3階へと昇り続け、司令室にたどり着いたスネーク。扉が開いたまま、中からは2人の男の話し声が聞こえてきた。1人はオセロット、そしてもう1人はリキッドだ。起爆コードの入力を完了し、いつでも核を発射できるようになったリキッドは、核発射の目標を中国　ロプノールに設定した。いきなり都市に核を撃ち込むより、核実験場のあるロプノールに撃ち込んだほうが事実の隠蔽も不可能ではない。米政府は必死にもみ消しにかかり、その過程で新型核弾頭の存在も明らかになる。そうなればアメリカ政府の立場は、大統領の立場はどうなるか…。もし他国がこの核弾頭の存在を知って接触してきたら政府も安閑としてられないだろう。大統領は交渉に応じざるを得ないのだ。自信に満ちた表情で語るリキッド。あとは金とビッグボスのDNAさえ手に入れば…無尽蔵にある核兵器、撃墜はおろか、追尾すらできないステルス弾道を自由に撃てる。もう誰にも手出しはできないのだ。リキッドは世界を敵に回そうとしていた。ロシアの再建、ヨーロッパの統合、そんなものはどうでもいい…リキッドの真意、それはビッグボスの遺志を継ぐこと。「今日からここをOUTER HEAVENと呼ぶ」リキッドは宣言した。司令室の陰で聴いていたスネークは、その時メリルがまだ生存していることを知る。

PALキー解除方法解明

スネークがリキッドとオセロットの会話を聞いているとき、オタコンから通信が入ってきた。この直前にメタルギアの極秘ファイルにアクセスし、新型核弾頭はレールガンで射出するもので、しかもレーダーに映らないステルスだということ、そして新型核弾頭の演習についての情報を入手することに成功していた。そしてオタコンは、難解だったPALキーの解除方法に関しても解明したのだ。PALキーは一度入力すれば起爆コードが解除される。そして解除された状態で入力すれば再びロックされる仕組みになっている。鍵は3つ必要だが、スネークが持っている鍵は1つだけ。だがこの1つの鍵が3つの鍵の役割を果たす。というのはこのPALキーは形状記憶合金でできていて、温度変化で鍵の形状が変わるようになっているのだ。鍵の入力は司令室中央にある3台のラップトップ型端末に入力する。入力の順番は左、中央、右の順番。そして左の端末には常温キーを、中央の端末には低温キーを、右の端末には高温キーを入力すれば起爆コードは解除されることになる。ただし、3つすべてを入力するとキーは最後の端末に取り込まれて2度と使えなくなってしまう。1度しか使うことのできない緊急用のシステムだったのだ。このPALキーを入力できればリキッドたちが完了したという入力された起爆コードを解除、メタルギアをただの鉄くず状態にすることができる。リキッドが核弾頭を発射してしまう前に、急いでPALキー解除に向かわなければならない。

METALGEAR GARAGE-3F

FAMAS
FAMAS
SOCOM
SOCOM
2F
STINGER
STINGER

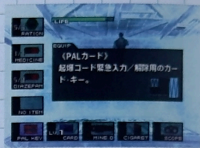
監視カメラ
巡回路

排水溝に落ちたキーを探せ

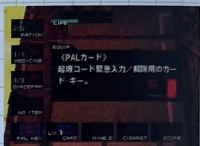
オタコンからPALキーについて話を聞いた直後、スネークはオセロットに発見され、PALキーを排水溝を吹き飛ばされてしまう。排水溝に向かい、PALキーを探そう。だがどこに落ちているのかが分からない。キャンベルやマスターに尋ねると地雷探知機を使えばいいとアドバイスをしてくれる。地雷探知機を装備してレーダー上の表示される光点がPALキーだ。ただし、光点はレーダー上に2つ現れ、そのうちの１つは時限爆弾なので発見したらすぐ放り投げよう。時には排水溝付近にいるネズミがキーを飲み込んでいる場合もある。

PALキーを見つけたら、まずは常温キーを入力

PALキーを発見したら、再び司令室まで戻ろう。戻ってみるとリキッドとオセロットの姿がなくなっている。とりあえず、オタコンの説明にしたがって常温キーを左の端末に入力する。第1のPALコードの入力を完了すると、すぐに第2のPALコード入力待機状態に入る。今度はこの鍵を冷却するのだ。ところで、司令室には監視カメラが2機設置されていて、PALコード入力の際、この監視カメラに発見されると、司令室の扉が閉まり毒ガスが充満する。こうなると脱出する術はなく、そのままゲームオーバーになってしまう。

キー冷却は地下倉庫で

第2のPALキーは冷温状態で入力する。なるべくこの地下基地から近くて鍵を冷却できる場所はどこかと考えると、もっとも近いのはバルカン・レイブンと戦った倉庫だろう。倉庫は零下30度以下の状態で、暖房もなにもない。ものを冷やすには持って来いの場所だ。さらに都合のいいことに、このときは巡回する敵兵士の姿は見られない。邪魔されずにPALキーを冷却することができたら急いで格納庫司令室まで戻ろう。鍵を冷却してからのんびりしていると、鍵が常温状態に戻ってしまう可能性もあるので、できるかぎり急いで戻ることが必要になる。入力が完了したら、PALキーを高温状態にしなければならない。

最後のキーは溶鉱炉で高温に

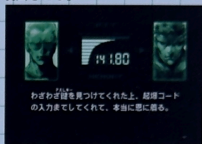
いよいよ最後、第3のPALキーは高温状態にしなければならない。この近くで高温の場所…オタコンは溶鉱炉があるじゃないかと教えてくれた。ただし、メタルギア地下基地から溶鉱炉に行くまでには、つなぎ廊下、地下倉庫、貨物用昇降機と通過しなければならないため、鍵を高温状態にしてから戻るまでにかなり時間がかかる。ましてや暖めたあとに、零下30度以下の倉庫を通らなければならないので、アイテムを拾ったり、敵兵士と戦っているような余裕はない。PALキーが高温状態になったら、急いで格納庫司令室に戻り一番右の端末に入力を済ませてしまおう。

ナオミからの通信、真の裏切り者はいったい誰？

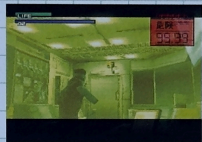
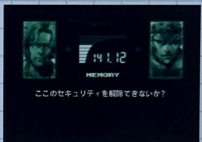
キーを高温にするため溶鉱炉に向かったスネークは、マスターからの通信を受ける。国防省情報局主導で最近FOXDIEという暗殺兵器が開発されていた。それは特定の人だけを死に至らしめるウィルスらしい。AT社社長、DARPA局長（オクトパス）は心臓発作で死んだようだが、FOXDIEによる死もこれに酷似しているという。もしかするとこれはナオミが仕組んでいるのかもしれない…。スネークはキャンベルに確認すると、アラスカ方面に暗号を送っていたナオミをテロリストの一味と断定、現在尋問中だと知らせてきた。自分にもFOXDIEがプログラムされているのか…スネークはあとのことを大佐に任せて溶鉱炉へと向かった。

溶鉱炉から格納庫への途中、スネークはナオミからの通信を受けた。ナオミは真実を告白し始める——自分が誰なのか…名前や戸籍はお金で買ったこと、80年代にローデシアで拾われた孤児だったこと、そして唯一の家族である兄、フランク・イエーガーのこと——ナオミは自分の兄を廃人にし、恩人であるビッグボスを死に追いやったスネークに復讐を誓い、FOX HOUND部隊に入ったと告白した。スネークを殺すために2年間待ち続けた…恋い焦がれるように。だが、「FOXDIEの使用を決定したのは自分ではない。FOXDIEは作戦の一部だった。それを伝えたくて…。私が本当に伝えたかったのは…」そう言った瞬間、ナオミはキャンベルによって拘束、作戦から外されてしまう。「FOXDIEが作戦の一部とはどういうことか?」、答えないキャンベルにスネークは何を信じていいか分からない状況に陥ってしまう。

第3のPALキー入力完了 新型核兵器、発射準備完了!?

溶鉱炉から司令室に直行。第3のPALキーを右の端末に入力すると、「すべてのPALキーを入力終了　起爆コードが入力されました　発射準備完了しました…」とメッセージが！「起爆コードが入力された?」。起爆コードを解除したはずだ…。その時、マスターからの通信が入る。「これで起爆コードの入力は完了した。もうメタルギアは止められない」、その言葉を聞いたスネークはマスターが何をいっているのかも分からなかった。「DARPA局長の起爆コードは、マンティスの力をもってしても入手できなかった。つまりこのままだと核を撃つこともできなかった。核が撃て

なければ我々の要求はかなえられない」。マスターの言葉でスネークは、自分が起爆コードを解除するために最初から利用されていただけだったことを知る。マスターはスパイだったのか？そこにキャンベルから「その男はマスターではない。マスターの遺体が発見された、死後3日はたっている」と連絡が入る。それでは、自分が話していたこの男はいったい…。「俺だ、兄弟っ！」サングラスを外し、束ねた髪をほどいたその顔はリキッドだった。「貴様の役割は済んだ。あの世へ行け！」、リキッドは司令室にスネークを閉じ込め、毒ガスを噴出させる。

ガスがスネークを襲う

扉が閉ざされた司令室。この部屋のガラスはすべて防弾ガラスでできていて、スネークの持っている武器では破壊することはできない。このままガスの充満した部屋にとどまっていると死んでしまう。通信で助言を求めると、キャンベルはエメリッヒ博士がドアを開けてくれるはずだと言う。オタコンに連絡を取って、何とかセキュリティを解除できないかと頼むと、オタコンが解除してくれる。セキュリティが解除されるまで多少時間はかかるが、致命的なダメージを受けることはないので、オタコンからの連絡が入るのを黙ってまとう。解除されて扉が開いたら外にでるが、その時、司令室の横をメタルギアの方に向かっては知り抜ける人影が…。とにかく、その人影を追ってメタルギアところに向かおう。

ソリッド・スネーク驚愕 リキッドが語る衝撃の真実…

司令室の前を横切った人物、それはリキッドだった。格納庫に収まっているメタルギアの傍らに立ち、スネークが来るのを待ち構えていた。「与えられた命令を疑いもしないとは、戦士の誇りを失ってまで駒に成り果てたか」そういってリキッドは衝撃の真実を語り始める。核発射の阻止、人質の救出…これは全部偽りの任務だ。ペンタゴンの目的は、スネークを基地に潜入させFOX HOUND部隊と接触させること。FOXDIEでFOX HOUND隊を確実に暗殺し、莫大な金を投じたゲノム兵の遺体とメタルギアを無傷で回収することができればよかったのだ。そのためスネークは初めからFOXDIEの運び屋としてペンタゴンに送り込まれた存在だった。そしてナオミもまたペンタゴンと組んでいたのだ。真実を知らされがく然とするスネーク。

さらに、いまだにウィルス感染の徴候も現れていないスネークとリキッド。スネークに効果がない以上、リキッドも安全だ。なぜなら2人の遺伝子コードはまったく同じだから…つまり、リキッドとスネークは双子だったのだ。遺伝子に呪いを込められた双子（レス・エンファントス・テレプレス）。２人の決定的な違いは、スネークがビッグボスの優性遺伝子ばかり受け継いだのに対して、リキッドは劣性遺伝子ばかりを受け継いだこと。それは2人の人生にも大きな差を生んでいた。だが、ビッグボスが後継に選んだのは劣性種のリキッドの方だった。リキッドがビッグボスの遺体にこだわる理由はここにあった。劣っていると分かっている自分を選んだことに対する復讐を果たすため、俺は親父の遺志を実現して見せる。親父を超え、親父を殺すために…「自分の遺伝子に刻まれた運命を誇りに思っている」そういうとリキッドはメタルギアを起動し、スネークに襲いかかってきた…。

vs. METALGEAR REX メタルギア戦

登場キャラ

リキッド・スネーク
ニンジャ（グレイ・フォックス）
メリル・シルバーバーグ
（オタコン）

イベントバトル

vsメタルギアレックス
（レドーム破壊）
vsメタルギアレックス
（コックピット破壊）
vsリキッド・スネーク

アイテム

レーション×2
（レーションを全部使用し、ステージ内にレーションがない場合、いずれかに出現する）

スティンガー・ミサイル×3
（メタルギア戦の時スティンガー・ミサイルを撃ち尽くした時は 3 か所のいずれかに出現）

スタン・グレネード×1
（スタン・グレネードを全部使用し、ステージ内にもない場合に出現する）

チャフ・グレネード×1
（チャフ・グレネードを全部使用し、ステージ内にもない場合に出現する）

メタルギアREXのモデルが完成に近づくにつれ、その出来がよく、もうステージはいらないよと言われた対メタルギア戦です。荘厳な寺院など宗教的なイメージをベースにしています

（水谷）

1stラウンド、レドームを破壊し、メタルギアの動きを止めろ！

ついにメタルギアが始動してしまった。地下格納庫から上昇し、たどり着いたのは巨大なフロアの搬出口。目の前には史上最強の核搭載兵器メタルギアレックスが立ちはだかっている。

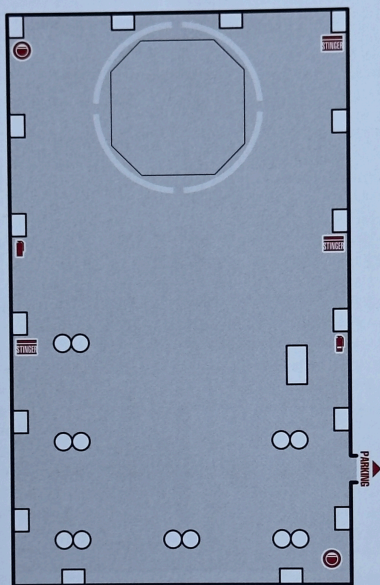
メタルギアレックスの装甲は最新式の複合装甲を採用しているため、現在持っている銃火器では絶対に破壊できない。だがコクピットは一種のVRシステムと同じで、あらゆるハイテク機器を介して操縦しているため、センサーを破壊すれば電子装置は効かなくなる。メタルギアの左肩にある円盤状のもの、これが電子機器を保護するためのカバー、レドームだ。このレドームを破壊すれば電子装置は使えなくなるのだ。まずはこのレドームをスティンガーを使って破壊するのだ。実際のところ、メタルギアと対決する際に有効な武器は、このスティンガーしかない。また電子機器を制御不能にするために、チャフ・グレネードを使用する。これで、少しの間は動きを止める事ができる。

チャフ・グレネードを使っていない場合、メタルギアはレドームでスネークの位置を探知しながら、二足歩行で追跡する。スネークを探しているときは、レーダー上にメタルギアの視界が青い円錐で表示されている。メタルギアがスネークを捕らえたときはレーダー上の視界が赤い円錐に変わり、攻撃を仕掛けてくる。

メタルギアの攻撃は遠距離にスネークがいる場合はホーミングミサイル、中距離は30ミリバルカン砲での一斉掃射、近距離、特にスネークがメタルギアの下に入り込んだ時は股間についたレーザー砲での攻撃、そしてスネークが脚下に近づいたときは踏みつぶし攻撃を仕掛けてくる。踏みつぶし攻撃は、一度踏まれただけで即死、ゲームオーバーになってしまう。

メタルギアの歩行速度は、この巨体にも関らずスネークの歩行速度よりもはるかに早い。そのため、視界に入らないように逃げ回ろうと思ってもほとんど不可能。とにかくチャフ・グレネードを使って動きを止め、スティンガーを放つ。スティンガーを放ったら再びチャフ・グレネードを投げて…と、常にメタルギアの電子装置を制御不能の状態にして、間髪入れずスティンガーを撃ち込む。メタルギアが攻撃を仕掛ける隙を与えないようにするのがいい。

METALGEAR GARAGE

STINGER
STINGER
STINGER
PARKING

スネークにメタルギアが迫る！そこに現れたのは！？

レドームが炎に包まれ、メタルギアの動きが完全に停止した。と思った瞬間、メタルギアが立ち上がり、スネークに向かって再び突進を始めた。後ろは壁、前からは巨大なメタルギアが迫ってくる。スネーク絶体絶命…とその時、スネークの前にある人影が。突如現れてメタルギアの脚をがっしりと受け止めている。その男の正体はサイボーグニンジャ、いやグレイ・フォックスだ。フォックスはメタルギアの攻撃をかわし、レーザーガンを一閃、レドームに一撃を与えた。

グレイ・フォックス!

ニンジャ～グレイフォックスの最期

強化骨格に身を包んだサイボーグニンジャ、その正体はやはりグレイ・フォックスだった。「俺は死の囚人だ。お前だけが俺を解放してくれる…」そういうフォックスに「たった1人の妹、ナオミのためにももうこんな戦いに関わるな」と説得するスネーク。その時フォックスはナオミとの過去について語り始めた。ナオミの両親を殺したのは自分であること、ナオミを拾ったのは、彼女の両親を殺した後ろめたさに耐えきれなかったためだということ、ナオミを世話したのは、やせこけた良心を満足させるためだったこと、瞳を覗かれるたびに、ナオミが本当のことを知ったかと思い怯えていたこと…フォックスは「本当の仇はこの俺だ、とナオミに伝えてくれ」と言い残し、メタルギアに最後の戦いを挑んでいった。バルカン砲をかわしながらメタルギアに突進。だが、レーザーを受け左腕を切り落とされ、レーザーガンを構えた瞬間、メタルギアの鋭い顎に

お前から伝えてくれ

捕らえられてしまう。強化骨格がどこまでもつか…追いつめられたフォックスは、全神経を集中しレドームに向かってレーザーガンを放った。レドームは完全に破壊され、メタルギアのコクピットが完全に開いた。コクピットの中にはリキッドの姿が…。「今だ、スティンガーを撃ち込め！」全身ボロボロになりながらフォックスが叫ぶ。ここでスティンガーを撃てば、フォックスも死んでしまう…スネークはどうしても撃つことができない。力尽き壁から落下するフォックス。そしてそのフォックスをメタルギアが容赦なく踏みつぶす。巨大な脚に踏みつぶされたまま語り始めた。フォックスの最期の言葉がフロアに響く。「おれたちは政府や誰かの道具じゃない。戦うことでしか自分を表現できなかったが、いつも自分の意志で戦ってきた…スネーク、さらばだ」。踏みつぶされ、息絶えるフォックス。目の前には立ち上がり、雄叫びを上げるメタルギア。スネークはフォックスの敵を討つべく、メタルギアに対して最後の戦いを挑むのだった。

こいつを見殺しにするつもりか?

死を想願した時 勝敗は決まる

戦うことでしか…

2ndラウンド、コックピットにスティンガーを撃ち込め！

フォックスの最後の攻撃で、メタルギアのコクピットは開いたままの状態になっていた。コクピットにはリキッドの姿が見える。レドーム破壊前と破壊後の違いは、レドームでスネークの位置を探知するか、コクピットからリキッドの肉眼で探知するかの違いである。レドームは電子装置だったのでチャフ・グレネードで動きを撹乱できたが、リキッドにはチャフ・グレネードによる制御は聞かない。
メタルギアの攻撃は1stラウンドと同じで、レドームが壊れていても遠距離ではホーミングミサイル、中距離では30ミリバルカン砲の一斉掃射、近距離では股間レーザー、もしくは踏みつけ攻撃を仕掛けてくる。ホーミングミサイルはおよそ4発、バルカン砲は12発、そしてレーザーは5回、それぞれ攻撃を受けると死んでしまう。踏みつけは1stラウンド同様、1回で死んでしまう。
レドームが壊れてもメタルギアの装甲が銃火器の攻撃を寄せ付けない複合装甲であることには変わりない。狙いは開かれたコクピット。コクピットめがけてスティンガー・ミサイルを撃ち込めばいい。メタルギア自身にはチャフ・グレネードは効かないが、熱源探知式のホーミングミサイルに対しては有効なので、チャフ・グレネードを投げて、中距離もしくは遠距離からスティンガー・ミサイルを撃ち込むのが理想かも知れない。スティンガーを放つポジションとしては、あまり近距離だとレーザーの標的になるし、コクピットの下部に入り込んでしまい上手く狙うことができない。さらに、メタルギアは頭部を大きく振りながら攻撃を仕掛けてくるので、コクピットに照準を合わせるのはなかなか難しい。スティンガー・ミサイルの残弾数に余裕があれば、レーションを装備してスティンガーの乱れ撃ちで仕留めるのもいいだろう。
メタルギアのコクピットの向かって6発のスティンガーを命中させるとレックスを破壊できるはずだ。コクピット内のリキッドはメタルギアを制御できなくなり、ふらふらと搬出口内を歩き、壁にもたれかかるように倒れてしまう。その衝撃で爆発が起こり、スネークは爆風に巻き込まれ吹き飛ばされてしまう…。

スネーク覚醒、だが目の前にはリキッドが…

メタルギアは倒した。だが、スネークは爆風に巻き込まれ動けないでいた。爆破の後の炎揺らめく空気の中、スネークの目の前には、リキッドが…動きを止めたメタルギアの頭上で拘束されたスネークを前にリキッドの演説が始まる。リキッドが蹶起したことの本当の狙い、リキッド・スネークの出生の秘密、ビッグボスの遺体にこだわる理由、ヒトゲノム計画、左右非対称の理論…。リキッドは後ろを見るようにスネークに促した。そこにはメリルが横たわっていた。死んでいるのか、それとも生きているのか…？　リキッドは2人の戦いに決着がついたらメリルは返してやると伝えた。だが、2人には時間がなかった。FOXDIE？ そうではない。スネークのメタルギア破壊成功を知った国防総省はある決定を下した。それに関しては無線機で聞き耳を立てていたキャンベルが答える。国防総省長官は空爆のためにAWACSでこの基地に向かっているという。すべての証拠とそれを知るものをこの基地ごと焼き尽くすつもりか?だが、キャンベルは本作戦の指揮官として爆撃中止命令を出そうとするが、国防省長官によって機密漏洩と国家反逆罪で逮捕監禁されてしまう。空爆まで残り時間はあとわずか。リキッドとスネークは、空爆を受けるまでのわずかな時に、2人の戦いに決着をつけようとするが…

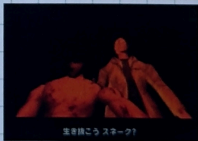
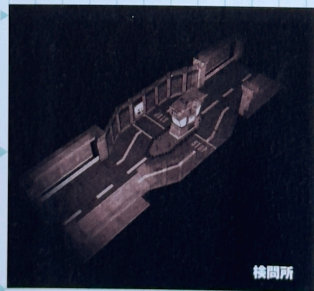
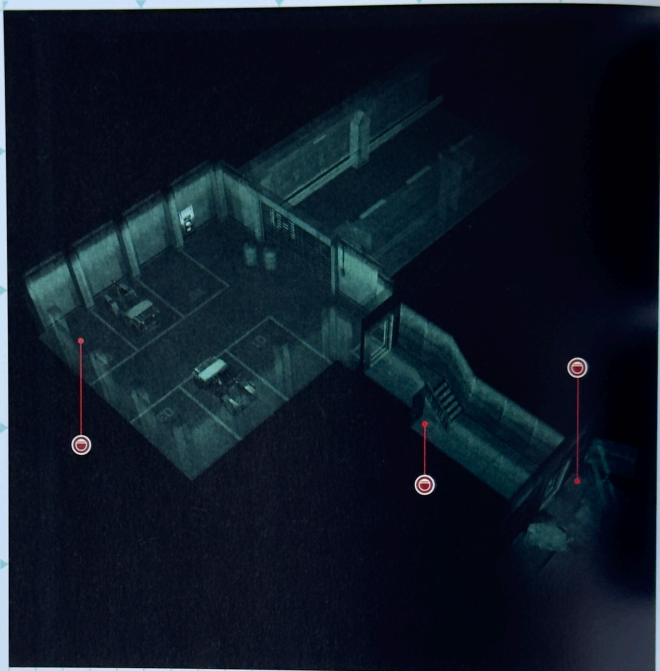
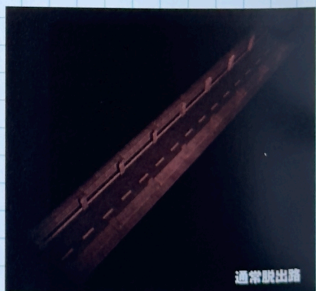
力と力の激突 ソリッドvsリキッド肉弾戦

メタルギアの頭上でのリキッドとスネークの肉弾戦。銃もメタルギアもなにもない、男と男、肉体と肉体のぶつかり合いが繰り広げられる。タイムリミットは導火線がメリルと核モジュールの位置に到達するまでの時間。タイマーは画面の右上に表示されている。

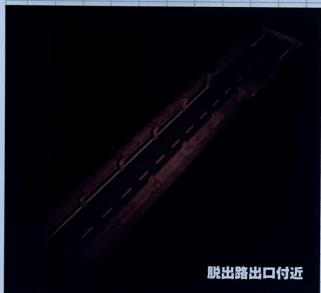
リキッドの動きは最初、メタルギア頭上の4隅のいずれかに位置し、スネークを挑発。スネークが近づいてきたら逃げるという動作を繰り返す。時にはスネークが攻撃するとス

ウェーして避け、横に回り込んで回し蹴りを放ってくる。スネークが何もしてこないと挑発し、それでも動かない場合は自ら攻撃を仕掛けてくる。ある程度LIFEゲージが減ると、リキッドは殴り合いを繰り広げる。常にスネークと一定の距離を保って移動、さらに、攻撃の間合いに入ったらステップしてスネークの周りに回り込む。スネークのパンチ攻撃に対しては反撃のパンチを、スネークがパンチ、キックを放つと間合いを取るために移動する。さらにLIFEゲージが減ると、猛攻撃モードに突入。スネークとの間合いが遠い場合は、猛ダッシュでタックルを放ってくる。近い場合は回し蹴りを放つ。またスネークがメタルギアから落ちてぶら下がり状態に入ると、手を踏みつけてくる。
リキッドに対する攻撃のポイントとしては、挑発モードの時はリキッドに対する攻撃が当たる場所、攻撃をよける場所の見極めをつけ、攻撃が当たるポジションにリキッドが立ったときに集中して攻撃を加える。打ち合いモードの時はパンチだけ放つ場合は、必ず反撃を喰らうので、タイミングを計ってパンチ、パンチ、キックと連続攻撃ができるように攻撃を加える。猛攻撃モードの時は、リキッドがタックルしてきたときは、よけるとリキッドに大きな隙ができる。その隙を見逃さず、背後から攻撃を仕掛けるといい。リキッドが倒れたときはむやみやたらに近づくと、起き上がるときに反撃を喰らうので注意が必要だ。リキッドのLIFEゲージが限りなくゼロに近づいた時に、メタルギアの上から突き落とさないと勝負はつかない。

メリルを抱き上げるスネーク 果たしてその生死は

リキッドをメタルギア上から突き落としてついに勝利を果たした。落下するリキッドの叫び声が搬出口に響く。戦いを終え、メリルの下に駆け寄るスネーク。果たしてメリルは生きているのか、それとも…?
拷問部屋のイベントで服従していない場合は、メリルは生存している。メタルギアの核モジュールの上に横たわるメリルを抱え上げると意識を取り戻し、スネークに抱きついてくる。メリルは捕らえられていたときに様々な拷問にあっていたことを、そしてスネークに対するメリルの心の変化についても語り始める。オタコンは、通信でのみ登場。これからこの基地は空爆を受けるということを知りながら、ここに残ってスネークたちのために脱出路のセキュリティを解除しとりかかる。スネークとメリルは、このあと一緒にジープ駐車場へと向かい脱出を図る。
一方拷問部屋のイベントで服従している場合は、メリルを抱き上げても反応は帰ってこない。すでに死んでしまっているのだった。スネークはメリルを助けることができなかったことで自分を責める。そんなスネークのもとにオタコンが登場。冷静さを取り戻せないスネークに対して、努めて冷静な口調で人生とは何なのかを諭すオタコン。スネークとオタコンは、これからも生き抜くことを誓って、ジープ駐車場まで向かい、地上への脱出を図る。
『メタルギア ソリッド』をプレイする中で、結果に大きな違いが出るのはこのシーンだけだろう。できることならこの2パターン、どちらともプレイしてみることをお勧めしたい。

PARKING/ESCAPE ROAD ジープ駐車場／脱出路

検問所

通常脱出路

脱出路　落盤エリア

脱出路　柱エリア

脱出路出口付近

登場キャラ

リキッド・スネーク
メリル・シルバーバーグ
（オタコン）

敵兵士

重装備兵×無制限
監視カメラ×1

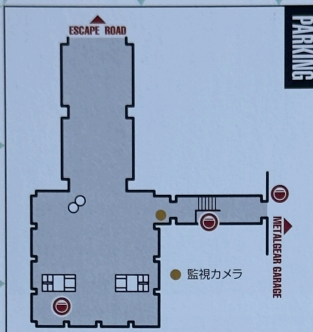
イベントバトル

vsリキッド・スネーク・ジープ戦

アイテム

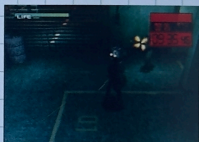
レーション×3

振動…第三の演出

トラックでの移動やエレベータの到着の振動、スティンガー発射の衝撃、爆発…。
デュアルショックでプレイしているとそうした様々な振動を味わう。およそ振動で表現できることは、すべて表現されているようだ。単に振動するだけでなく、微妙な強弱の変化など振動にまで演出が加えられている。映像、音声に続く3番目の演出ともいえる。
例えばPSG1を構えたときの己の心臓の鼓動は、いやがおうにも緊迫感が増してくる。そして圧巻なのは、メタルギアレックスとの対決の際の、地下搬出路への登場シーン。ぜひデュアルショックでプレイしてもらいたい。

メタルギア格納庫脱出

リキッドは倒した。だが、空爆の時間が迫る。もう時間がない…スネークはスニーキングスーツを着込んでメタルギア格納庫を飛び出し、メリル（オタコン）とともに、搬出口の隣にある駐車場から地上に向かってジープで脱出することに。脱出する際、スネークは武器はもちろん何一つアイテムを所持していない。格納庫からジープの駐車場に向かうまでの通路にはレーションが3つ落ちている。地上に脱出するまでにどんな敵の妨害があるか分からないので、落ちているレーションは残さず確実に入手していこう。

敵兵襲撃、だが武器がない！

ジープ駐車場にたどり着くとメリル（オタコン）が運転は任せて、といってジープの下まで駆け寄っていくが、その時、駐車場内に設置されている監視カメラに発見されてしまう。危険モードに突入して、敵兵が最大3人襲撃してくる。敵の重装備兵はファマスを装備しているが、スネークに武器はなにもない。ここではパンチ、キック、投げなどで敵兵をかわすしかない。首を絞めて殺してもいいが、このエリアでは無制限に敵兵士が出現するのできりがない。パンチ、キックで敵を倒してジープが動くまでの時間稼ぎをしよう。

ジープのエンジン始動、バリケードを突破！

メリル（オタコン）はジープに乗り込むと、ジープのキーが見つからなくて、エンジンを始動させるのにある程度の時間がかかってしまう。その間、スネークは敵兵士に対して素手で相手をしていなければならないが、キーが見つかりエンジンの始動に成功すれば、機銃で攻撃をすることができる。ジープに乗り込むと、スネークは自動的に機銃のもとに立つので、ジープ上では機銃で敵兵士に攻撃が可能になる。機銃はこれまでの武器と同様に□ボタンで発射することができるが、この機銃の利点は残段数の表示がなく、いくらでも好きなだけ銃を撃つことができる点だ。これで一気に敵兵を壊滅させるのもいいが、一刻も早く先に進むためには、このフロアのバリケードを突破しなければならない。ゲート手前にあるドラム缶をぶっ飛ばし、脱出路へ急ごう。

検問所は銃乱射で強行突破！

メリル（オタコン）の運転で脱出路を走行していると、ある一定の距離を走ったところで目の前に検問所が2か所出現する。最初の検問所は、重装備兵が2人、その背後にはバリケードが設けられている。さらにド

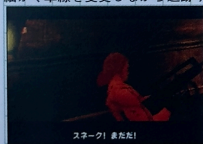
ラム缶が左右に1個ずつ置いてある。ここではドラム缶に向かって銃を撃てば爆発し、その爆風に敵兵士を巻き込むことでこの検問をクリアできる。さらに一定距離を走ると2回目の検問が出現。ここには3人の重装備兵が左、中央、右と配置されている。ドラム缶のような間接的に敵兵士を倒すことのできるような障害物はないので、直接兵士を撃ち殺さなければならない。ここではスネークへの距離が近い順番に倒すとダメージをあまり受けずに倒すことができる。検問兵は銃弾が当たると場所を移動するので、3人くまなく銃撃を加えるのではなく、1人ずつ集中的に攻撃し、場所を移動する前に撃退してしまうといいだろう。

リキッド死なず！
最後の死闘、ジープ戦

2か所の検問を通り過ぎると、背後からジープに乗ったリキッドが迫ってくる。ハインドD戦、メタルギア戦、メタルギア頭上の肉弾戦と激しい戦いを繰り広げたリキッドとの戦いも、このジープ戦が正真正銘、最後の戦いになる。

リキッドとのジープ戦は、通常の直線エリア、本来は2車線であるが、空爆による落盤で車線が減っている落盤エリア、2車線のセンターラインに柱が立っている柱エリアの3種類の脱出路で戦うことになる。直線エリア1→落盤エリア→直線エリア2→柱エリア→直線エリア3の順番に走行していく。

直線エリア1、2のリキッドの動きはスネークの撃つ銃弾を避けるように細かく車線を変更しながら追跡する。車線を変更する場合は頭を伏せているが、それ以外の時は銃を構えて撃ってくる。落盤エリアでは、一車線道路なので、リキッドのジープは頭を伏せたまま加速して、スネークのジープに後方から体当たりを食らわせる。体当たりの後、銃を構えて撃ってくる。柱エリアでは、スネークのジープの反対車線を走り、ほぼ真横の位置から銃を構えて撃ってくる。最後の直線ではリキッドのジープはスネークのジープを壁面に追いやるように幅寄せをしながら銃を撃ってくる。

リキッドは基本的に銃撃を受けるとジープのスピードを落とし、態勢を立て直して銃を構えてから再度攻撃を仕掛けてくる。その態勢を立て直して銃を構えている瞬間は隙があるので、銃を構え始めたときに銃を撃てば、自分がほとんどダメージを与えられることなくリキッドにダメージを与えることができる。落盤エリアや柱エリアでは直線エリアと比べるとリキッドへの照準がとりにくい。そこで、細かい照準の調整が必要になってくる。最後の直線エリアもリキッドのジープがスネークのジープに車体を寄せて幅寄せをしてくるので照準をとりにくい。このジープ銃撃戦では画面上にリキッドのLIFEゲージは表示されていないが、どのエリアに関してもリキッドに銃弾が3発〜4発当たると、次のエリアに切り替わる。

遂に外への出口、だが眼前にリキッドのジープが突進…

スネークとリキッドの果てしないジープ銃撃戦。リキッドは、スネークが地上へ脱出するのを妨害するかのように、執拗に追跡を続けていた。蛇行、追突、そして銃撃戦。地上では空爆が始まらんとしている中、死力を尽くした最後の戦いが脱出路で繰り返された。地上にほど近い直線、リキッドは側面から幅寄せを開始した。スネークのジープはトンネルの壁面に車体を押し付けられ、激しい火花が飛び交っていた。その時、運転していたメリル（オタコン）が叫んだ――「見て！スネーク、出口よ！」だが、出口が見えた瞬間、リキッドのジープは急加速を開始、リキッドのジープは急ハンドルを切ってスネークのジープの前に飛び出した。このままでは追突してしまう。「避けられない！」、メリル（オタコン）の声が響き渡る。果たしてスネークとメリル（オタコン）は無事に地上へ脱出できたのか、そしてリキッドは………。

コードネームについて

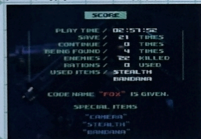
『メタルギア ソリッド』をクリアすると、エンドクレジットののちにプレイヤーのスコアが表示される。
スコアにはプレイ時間／セーブ回数／コンティニュー回数／発見された回数／殺した敵の人数／使用したレーションの数が表示され、その数値によってプレイヤーにはコードネームが与えられる。コードネームは特殊、一般ともに、数字は便宜上のものであり、数字が若いほうが上位に位置するというわけではない。1.のFoxを基本に、クリア条件が複数当てはまる場合は、若い数字のコードネームが与えられる。
（ただし、Big Boss、Chickenはのぞく）

コードネーム一覧＆獲得条件

特殊コードネーム

ある特定の条件をクリアできれば獲得できるのが下記の1～8のコードネーム。この中で最高のコードネームはビッグボスだろう。

1.Fox

発見された回数　：　4回以下
殺した敵の数　：　25人以下
使用レーション　：　1個以下
コンティニュー　：　0回
プレイ時間　：　3時間未満

2.BigBoss

発見された回数　：　4回以下
殺した敵の数　：　25人以下
使用レーション　：　1個以下
コンティニュー　：　0回
プレイ時間　：　3時間未満
レーダーオフ

3.Falcon

プレイ時間　：　2時間30分未満

4.Jaws

殺した敵の数　：　250人以上

5.Pig

使用レーション　：　130個以上

6.Hippopotamus

セーブ回数　：　80回以上

7.Turtle

プレイ時間　：　18時間以上

8.Chicken

使用レーション　：　130個以上
セーブ回数　：　80回以上
プレイ時間　：　18時間以上

一般コードネーム

上記8つのコードネームの獲得条件に当てはまらないものは、すべて9～13の一般のコードネームが付けられる。コードネームは、敵兵士を殺した数、および敵兵士に発見された回数をもとに割り出される。この中で最低のガゼルは、より多くの敵に発見されながらも、倒さずに逃げまくっている場合につけられるコードネームだ。

9.Leopard

10.Grizzly
11.Jackal
12.Tarantula
13.Gazelle

X＝見つけられた回数
Y＝(X×10)÷(殺した人数−25)

	0<Y<4	4<Y<8	8<Y<16	16<Y<20	20<Y
0<X<30	レオパルド	レオパルド	ジャッカル	タランチュラ	タランチュラ
30<X<55	グリズリー	ジャッカル	ジャッカル	ジャッカル	レオパルド
55<X	グリズリー	グリズリー	ジャッカル	ガゼル	ガゼル

FOXを獲得するためには

コードネームの中で獲得するのが難しいのは、おそらくFoxとBig Bossだろう。この2つの獲得条件の違いはレーダーを使用するか、しないかだけで他はまったく一緒。よっぽどやりこなさないとレーダーなしでのプレイはつらいので、ここではFoxのコードネームを獲得するための攻略ポイントを紹介しよう。何度もチャレンジして、獲得して欲しい。

ステルス迷彩は必携アイテム

Foxを獲得するためには4回以上敵に発見されてはいけない。そのためイベントバトル以外のエリア移動時などは、常にステルス迷彩で移動した方がいいだろう。ゲーム中、イベントバトル以外、敵に発見されるのを避けられないのは、

●通信棟のらせん階段入口
●メタルギア格納庫司令室のPALキーを落とすとき
●最後のジープ駐車場

の3か所。フォックスを取るためには、これ以外はたった1回しか敵に発見されてはいけない。これはなかなか苦しいだろう。ステルスの着用はプレイ時間短縮にも有効だ。

敵兵士殺害は最小限に

『メタルギア ソリッド』の基本は、敵兵に見つからずに潜入すること。できるだけ無用な戦闘は避け、先に進むことを求められる。だが、エリアの中にはどうしても殺さざるを得ない場面があるのも事実。それは、

●戦車格納庫地下1階独房での戦い
(敵兵士18人、最低でも1人を殺害)
●雪の渓谷　vsM1戦車戦
(敵兵士2人、2人とも殺害)
●通信棟エレベータのステルス兵
(敵兵士4人、最低でも1人を殺害)
●貨物用昇降機　襲撃兵
(敵兵士3人、最低でも1人殺害)
●ジープ駐車場
(敵兵士無数、最低でも2人殺害)
●脱出路　検問所2か所
(敵兵士5人、5人とも殺害)

以上6エリア、12人は必要最低限殺害しなければならない敵だ。

Foxのコードネームを獲得するには、最大でも25人までしか殺せない。だから、イベント以外の潜入時には一般兵は絶対に殺さないようにしなければならない。エレベータのステルス兵や昇降機の襲撃兵は同士討ちを誘って、残った兵だけを殺害する。また、敵が大量に出現するらせん階段はスタン・グレネードを有効に活用すれば、1人も殺すことなく屋上に向かうことができる。通信棟渡り廊下の狙撃兵も同様にスタン・グレネードを使って、殺さずに通過できる。同士討ちをさせるのはかなり高度なテクニックなので、相当ゲームをやり込まないと、その技を身につけるのは難しいだろう。

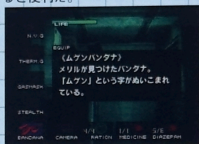
セーブ、リセットをフル活用?

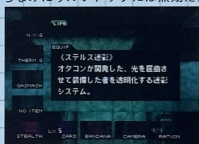
Fox獲得条件として、もっとも苦しいのはレーションをたった1個しか使えないことだろう。ボス戦やイベントバトルは、ダメージを受けずにクリアするのは至難の業だ。そこで、Fox獲得条件として唯一制限されていないセーブを有効利用するといいだろう。イベントバトルの前にはかならずセーブし、レーションを使うようなダメージを受けたときはリセットを押して再プレイする。一見卑怯なようだが、実はこれが最善の策だといえる。また、コンティニューをしてはいけないので、一度たりとも殺されるわけにはいかない。死んでしまったときは、リセットを押して、再チャレンジしよう。ゲームオーバーになって、コンティニューしてしまうとFoxは獲得できない。

2周目の特徴

『メタルギア ソリッド』は1度クリアすると、2周目からはエリア上には出現しないアイテムや、メニュー画面の追加、その他、1周目には見られなかった項目、変化が多数見られる。1度といわず何度もプレイして、新たな発見をしてみるのもいいだろう。

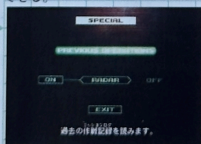
ムゲンバンダナ

1周目は拷問部屋のイベントで服従しないでプレイを続け、エンディングでメリルと一緒にいた場合、クリア後にスペシャルアイテムとして入手できる。バンダナにムゲンという文字が書き込まれている。このバンダナを装備していると弾薬や爆弾をはじめとした消耗品アイテムは、使用しても減少しない。らせん階段など大量の敵を相手にするときなどはこのアイテムがあると便利だ。

ステルス迷彩

1周目の拷問部屋のイベントで服従してしまった場合、メリルが死亡して、エンディングの時にオタコンと一緒にいた場合、クリア後のスペシャルアイテムの中にステルス迷彩が入っている。これを装備しているとイベントバトル以外のフロア潜入の時に敵兵士や監視カメラに見つからなくなる。敵に見つからずに短時間でクリアしたいときなどは、このアイテムが有効。ちなみにウルフドッグには無効だ。

赤いサイボーグニンジャ

プレイの1、2周でエンディングがメリルと一緒編、エンディングがオタコンと一緒編の両方をクリアすると、3周目にプレイをするときには、武器庫南部、ハル研究室、メタルギア戦に登場するサイボーグニンジャの体の色が赤くなっている。だが、色が赤く変わっただけで、ニンジャの動き、強さにに変化は見られない。このときのメモリカードのセーブデータのアイコンは、ニンジャのアイコンに変わっている。

その他の変化

●ゲームを一度クリアするとメニュー画面のスペシャルの項目で、レーダーのON／OFFを設定することができる。

●1周目でカメラを入手していれば、2周目以降ゲームを始めるときはスタートの時点でアイテムとしてカメラを所持している。

●3周目のエンディングスタッフロールの曲が、1、2周目と違うものに変わっている。

●1周目と2周目では、ゲームスタート時のスネークの立ち上がりのカットが変わっている。

●エンディングがメリル編でクリアして、クリアデータをセーブするとメモリカードのアイコンがメリルになる。

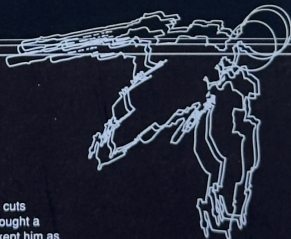
●エンディングがオタコン編でクリアしてクリアデータをセーブするとメモリカードのアイコンがオタコンになる。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

CHAPTER 5

WEAPON & EQUIPMENT

A cyborg ninja whose identity is unknown. Covered with stealth camouflage, cuts through steel and even bullets with his sword. He is actually Gray Fox who fought a deadly fight with Snake. After the battle with Snake, the armed forces have kept him as a subject of experiments of exoskeleton and gene therapy technologies which pretty much disable him. Now he lives solely to finish up what he has to with Snake. That is the reason why he goes to Alaska.

ARMS & EQUIPMENT 武器・アイテム一覧

CIGARETTE

煙草
最初から所持
スネーク愛用の煙草、吸うと煙で赤外線センサーが視認できる

SCOPE

双眼鏡
最初から所持
可変倍率双眼鏡、ズームイン、ズームアウトが可能

RATION

レーション
搬入ドッグ・その他
軍用携帯糧食、LIFEが回復する。装備することでで自動使用する

MEDICINE

風邪薬
核弾頭保存棟B1
総合感冒薬、風邪を治すことができる

DIAZEPAM

ジアゼパム
核弾頭保存棟B1・その他
精神安定剤、手の震えを一定時間停める

Lv.1 CARD

IDカード Lv.1
局長から入手
装備するとセキュリティ・レベルが1までの扉が開く

Lv.2 CARD

IDカード Lv.2
社長から入手
装備するとセキュリティ・レベルが2までの扉が開く

Lv.3 CARD

IDカード Lv.3
戦車兵から入手
装備するとセキュリティ・レベルが3までの扉が開く

Lv.4 CARD

IDカード Lv.4
オタコンから入手
装備するとセキュリティ・レベルが4までの扉が開く

Lv.5 CARD

IDカード Lv.5
メリルから入手
装備するとセキュリティ・レベルが5までの扉が開く

Lv.6 CARD

IDカード Lv.6
ウルフから入手
装備するとセキュリティ・レベルが6までの扉が開く

Lv.7 CARD

IDカード Lv.7
レイブンから入手
装備するとセキュリティ・レベルが7までの扉が開く

C.BOX A

ダンボールA
戦車格納庫2F北西小部屋
ヘリポート行と書かれている。敵の目をごまかすことができる

C.BOX B

ダンボールB
核弾頭保存棟B1
核弾頭保存棟行と書かれている。敵の目をごまかすことができる

C.BOX C

ダンボールC
雪原小部屋(西1)
雪原行と書かれている。敵の目をごまかすことができる

THERM.G

サーマル・ゴーグル
戦車格納庫2F南東小部屋・その他
周囲の熱源を映像化し、暗い場所で視界を確保する

MINE. D

地雷探知機
戦車格納庫2F北東小部屋・その他
装備すると敷設された地雷の位置がレーダーに表示される

N.V.G

暗視ゴーグル
核弾頭保存棟B2小部屋(西中央)
光を電子的に増幅して映像化し、暗い場所で視界を確保する

GASMASK

ガスマスク
核弾頭保存棟B2小部屋(南東)
対生物化学兵器戦用ガスマスク、O2ゲージの減少が遅くなる

B. ARMOR

ボディーアーマー
核弾頭保存棟B2小部屋(南)・その他
特殊繊維を使用した防弾ベスト、ダメージを半減させる

CAMERA

カメラ
武器庫隠し部屋(南)
いろいろなところを撮影できる、トップメニューのSPECIALで参照可能

TIMER. B

時限爆弾
取り返した装備に付属・その他
タイマー式の爆弾、捨てないと、即ゲームオーバー

SCARF

ハンカチ
オタコンから入手

S・ウルフのハンカチ、装備すると狼犬と戦わずに済む

KETCHUP

ケチャップ
オタコンから入手

牢獄から脱出する際、血糊として使用

ROPE

ロープ
通信棟A（B3〜B2）

通信棟からの降下に使用

DISC

光ディスク
社長から入手

メタルギアの演習データが納められている光ディスク

PAL KEY

PALカード
メリルから入手

起爆コード緊急入力／解除用のカードキー

BANDANA

ムゲンバンダナ
2周目の最初から所持（メリル生存）

装備していると武器の弾が減らなくなる

STEALTH

ステルス迷彩
2周目の最初から所持（オタコン生存）

光を屈曲させて装備した者を透明化させる迷彩システム

SUPPRESSOR

サプレッサー
戦車格納庫1F北東小部屋

ソーコム用の消音器、射撃音を軽減する

SOCOM

ソーコムピストル
ヘリポート・その他

半自動拳銃、レーザー照準機がついておりロックオン可能

SOCOM BULLET

ソーコムの弾
ヘリポート・その他

ソーコム用の弾丸

FA MAS

ファマス
武器庫小部屋（南東）・その他

アサルトライフル、フルオート連射が可能

FA MAS BULLET

ファマスの弾
武器庫小部屋（南東）・その他

ファマス用の弾丸

PSG-1

PSG-1
武器庫小部屋（北西）

狙撃用ライフル、スコープが付いている

PSG-1 BULLET

PSG-1の弾
武器庫小部屋（北西）・その他

PSG-1用の弾丸

NIKITA

リモコンミサイル
武器庫小部屋（北東）・その他

無線誘導ミサイル、発車後のミサイルを操作できる

NIKITA MISSILE

リモコンミサイル弾
武器庫小部屋（北東）・その他

ニキータ専用のミサイル

STINGER

スティンガー・ミサイル
通信棟渡り廊下

地対空ミサイル、基本的に屋内では使用不可能

STINGER MISSILE

スティンガー・ミサイル弾
武器庫南・その他

スティンガー専用のミサイル

GRENADE

グレネード
武器庫小部屋（南西）・その他

破片手榴弾、ピンを抜いてから約5秒後に爆発する

STUN. G

スタン・グレネード
ヘリポート西側小部屋・その他

特殊閃光手榴弾、爆発すると敵を一定時間気絶させる

CHAFF. G

チャフ・グレネード
ヘリポート・その他

電子妨害手榴弾、金属片を散布し電子装置を妨害する

C4

C4爆弾
武器庫小部屋（北）・その他

プラスチック爆弾、任意のタイミングで爆破可能

CLAYMORE

クレイモア
雪原小部屋（北3）・その他

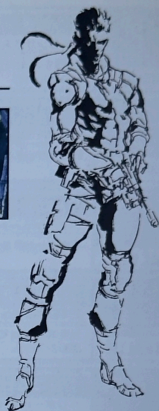
対人指向性地雷、設置時に表示される範囲に入ると爆発する。ほふくで回収可能

※アイコンは本書のために作成したものです。

SOCOM

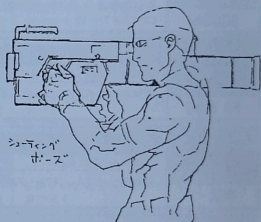
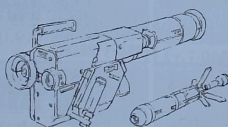
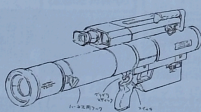
METAL GEAR SOLID

SPCIAL OPERATION COMANDO PISTOL

アメリカ海軍特殊部隊SEALの新制式採用ピストル。フレーム下部に取り付けることができる夜間戦闘用のレーザー・アイミング・モジュール（LAM）は、フラッシュ・ライト（赤外ランプ）と可視レーザー・ポインターや不可視赤外レーザー・ポインターなどの機能を持つ。

NIKITA

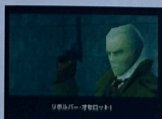
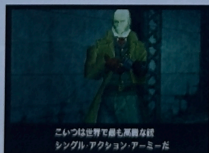
METAL GEAR SOLID

REMOTO CONTROL MISSILE

無線誘導ミサイル。ミサイル自体にカメラが付いているので、地形的に死角となっているポイントに着弾が可能という架空の兵器。現用の無線誘導ミサイルは、着弾ポイントをファインダーで捕らえておいてミサイルを誘導するものが一般的。

S.A.A.

METAL GEAR SOLID

COLT PEACE MAKER

リボルバー・オセロットの愛用銃、コルト・ピースメーカー・シングル・アクション・アーミー。撃鉄を起こさないと引き金が引けないのがシングル・アクション。撃つまでに時間がかかるため、非常に危険性が高いこだわりの銃。

FA MAS

METAL GEAR SOLID
ASSAULT RIFLE

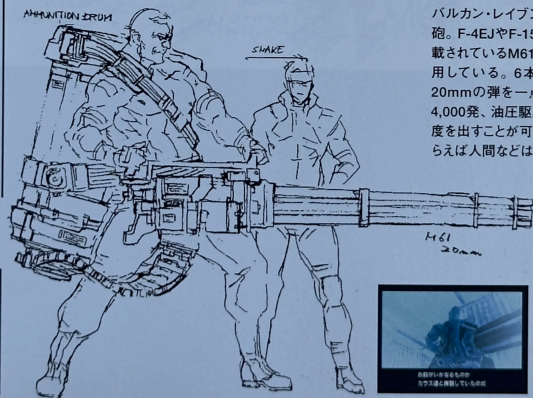
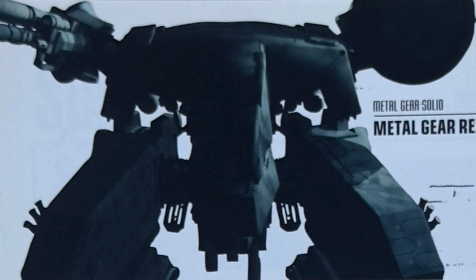
スネークだけでなく、ゲノム兵も標準装備しているフランス製ブルパップ・アサルト・ライフル。単発射撃、3発連続、フルオート連射が可能で、高耐久プラスティックとグラス・ファイバーが多用されており、軽量で扱いやすくなっている。

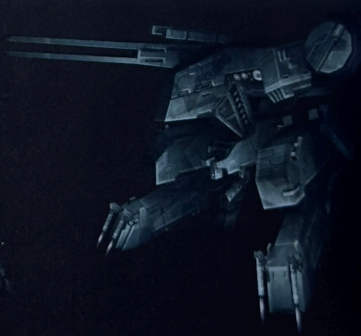
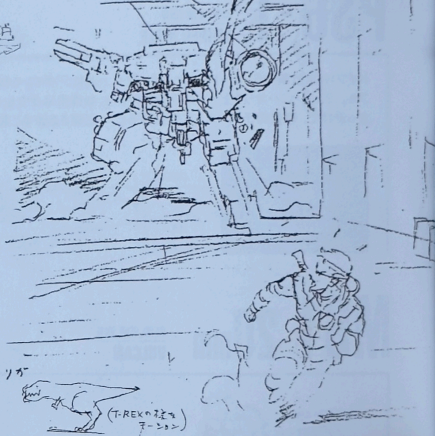
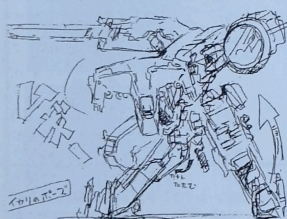
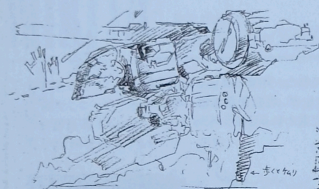
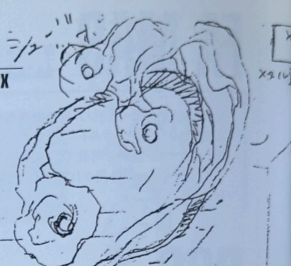
PSG-1

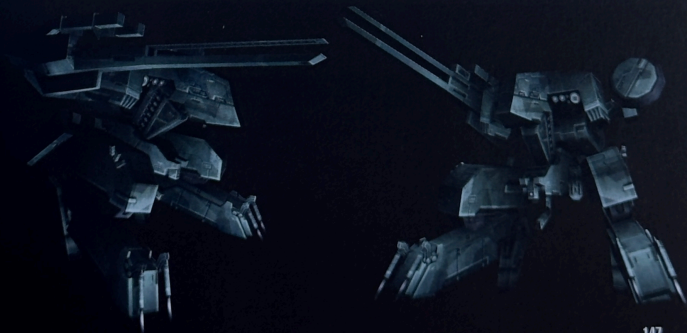
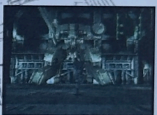
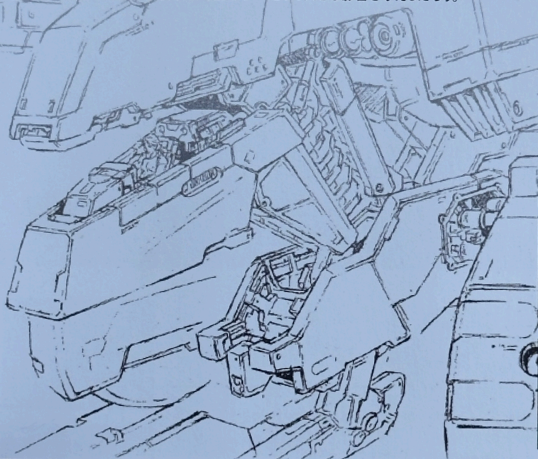
METAL GEAR SOLID
SNIPER RIELE

ドイツH&K社製セミ・オート・スナイパーライフル。ミュンヘン・オリンピックのテロ事件がきっかけで、複数のテロリストに対抗するためにデザインされた。非常に高価なため公的な採用は少ないが、現在最高水準の射程と正確さを誇ると言われる狙撃システム。

M61 20mm

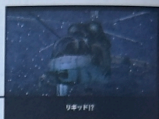
METAL GEAR SOLID
VULCAN

バルカン・レイブンが操る戦闘機搭載用機関砲。F-4EJやF-15Jなどの航空機で実際に搭載されているM61A1 20mmバルカン砲を使用している。6本の銃身が回転しながら、20mmの弾を一点に集中させ、電動で毎分4,000発、油圧駆動で毎分6,000発の発射速度を出すことが可能となっている。まともに食らえば人間などは跡形も残らない。

METAL GEAR SOLID

METAL GEAR REX

METAL GEAR REX

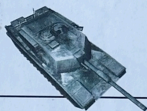
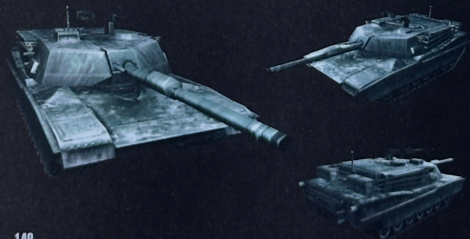
核搭載可能歩行戦車。その主目的はさまざまな状況に応じて、あらゆるポイントから世界中に向けて各種の核弾頭を発射することにある。
ステルス武装した自走移動式核発射装置であるメタルギアは、レールガンを使いどこからでも柔軟に、小型軽量弾頭の発射による長距離、超低空核攻撃が可能となる。しかも、単なる核発射モジュールではなく、独自の移動力を持ち、自らの核発射を支援できる武器を装備。局地戦での独立した活動も行える。
これまでの核搭載マップから漏れていたすべての地域での活動が可能となるため、世界の核抑守バランスを崩壊させる兵器として大きな影響を与えるだろう。

HIND-D

METAL GEAR SOLID

Mil MI-24

リキッド・スネークがゲノム兵とともに搭乗しスネークに襲いかかる。
旧ソ連を代表する重武装ヘリで、アフガニスタンでの活躍が有名。外装にチタニウム装甲板を使用、4銃身のエレクトリック・ガトリング・ガンを初め、ロケット弾ポッド、対戦車ミサイルなどを装備。ロシアと結びつきの強いリボルバー・オセロットのコネにより入手されている。

M1

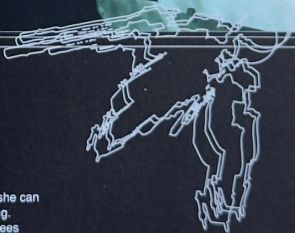
METAL GEAR SOLID

M1

バルカン・レイブンが搭乗。アメリカ軍の最新主力戦車。それまでの主力戦車とは異なる、まったく新しい設計思想に基づいて開発された、M1エイブラムスの発展型がM1A2。装甲にチョバム・アーマー(複合装甲板)を採用し、各種センサー、電子制御装置を多用したハイテク戦車。ガスタービンエンジンを搭載しており、最高時速約70kmという高い機動力を誇る。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

CHAPTER 6

DIRECTOR INTERVIEW

A FOX-HOUND member. Genius in sniping. Has such incredible patience that she can keep aiming at her target for a long time (even a week) without eating or drinking. A Kurd (Iraqi tribe). She takes care of wolf dogs kept in the base, because she sees something of herself in the wolf dogs --- a product of crossing wolves and huskies --- as she has within herself the personality who sold herself to the US. Because of that, she gently treats Otacon, who is also a dog lover.

CROSSOVER WORLD

人物・設定等を共有していながらも、すべての作品の物語は独立した時間軸上に存在する『不完全なパラレルワールド』。小島監督作品を通してプレイしているファンならば、思わずニヤリとしてしまう遊び心と緻密な設定もこれら一連の作品の魅力である。ここからは、そんなクロスオーバー的な部分に注目して、過去の小島作品を各作品の年表とともに紹介していこう。

METAL GEAR

対応機種 ■MSX2／FC
発売時期 ■1987年（MSX2）〜

メタルギアシリーズの原点

「南アフリカ奥地。謎の傭兵集団『OUTER HEAVEN』が武装要塞国家を興した。その地下基地では戦争史上を覆す恐るべき殺戮兵器が開発されているという。情報収集のため、FOX HOUND部隊に潜入任務が下る…」
メタルギアシリーズの原点であり、記念すべき小島秀夫、"監督"としての処女作。アクションゲームでありながら「敵から身を隠して進む」という逆転の発想で、当時から独創的な作家性を打ち立て、多くのMSXユーザーの支持を受けた。現在、この作品のプレイ環境を整えることは難しく、正に幻の名作になってしまった。

新米兵のソリッド・スネーク

メタルギア世界を彩る主要な人物は、既にこの作品でほぼ揃っていた。そこで面白いのが、『メタルギア』から『メタルギア ソリッド』までに至る彼らの立場の変遷である。当時、スネークは歴戦の強者ではなく入隊したての新米。ビッグボスはテロリストの英雄ではなくFOX HOUNDの総司令官（ラストで立場は逆転するが）。グレイ・フォックスはFOX HOUNDのエース。スネークに色々と助言をしてくれる良き先輩であった。また、特殊作戦部隊FOX HOUNDの設定は小島秀夫監督自身も特別思い入れが強いのか、以後、間接的にさまざまな作品に登場することとなる。

無線で作戦の指揮をとるのはビッグボスであった

監視カメラ、敵兵士の視界をかい潜る緊張感は変わらない

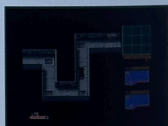
METAL GEAR 2 -SOLID SNAKE-

対応機種 ■MSX2、2+／FC
発売時期 ■1990年(MSX2)〜

多くの進歩を遂げた第2弾

「石油枯渇による世界的エネルギー危機の救世主『OILIX』。その発明者キオ・マルフ博士が、強力な軍事力を保有する独立武装集団ザンジバーランドに拉致された。既にFOX HOUNDを退役していたスネークは、博士救出作戦のため呼び戻されることになる…」
「敵から身を隠して進む」というプレイ感覚はそのままに、多くの新アイディアが盛り込まれたメタルギアシリーズ第2弾。グラフィック・システム面の進歩によりゲームの基本的な面白さが増しているのはもちろん、強まったストーリー性・ドラマチックな展開で、一層、小島監督色が濃くなった作品といえる。

メタルギアの裏と表のテーマ

ストーリー性が強まったこの作品により、メタルギアの世界観はドラマ的な肉付けがされ、キャラクターはより具体的な人間像を得た。特に戦士の「性」を描いたシーンが印象的だ。スネークとの戦いの中で戦士としての喜び・快感を感じるグレイ・フォックス。スネークとの対決に敗れながらも、戦場でしか生き甲斐を感じられない兵士の業を説くビッグボス……。核兵器の恐怖を描き、核兵器を否定することが表のテーマならば、理性に反し、戦場を欲する本能に翻弄される戦士達の苦しみを描くことで、戦争を含めた理不尽な争いを否定することがメタルギアシリーズの裏のテーマではないだろうか。

通風口を這うように移動する。同じ状況でも現在とはかなり印象が違う

タバコを一服していると、いつの間にか敵兵士に囲まれて……

年	日付	メタルギア ▶ 紛争地域	日付	ポリスノーツ ▶ 宇宙開発史	日付	スナッチャー ▶ ネオ・コウベ・シティ
1966				宇宙空間平和利用条約		
1979				月協定		
1985						フランケンシュタイン計画（スナッチャー計画）の始動？
1986	 4月26日	カーター・ブレジネフ会談、SALTⅡに調印 チェルノブイリ原発事故 ※小島監督コナミに入社		SDI（戦略防衛構想）提唱（アメリカ） スペースシャトル『チャレンジャー』の空中爆発事故（アメリカ）		ギリアン・シード、ジェミー・ロレインと結婚
1987	7月2日 12月9日	ネバダ核実験場で第一回未臨界実験 米ソによるIMF(核削減交渉)調印				ギリアン／ジェミー夫妻に長男ハリー誕生
1988	6月	米ソ首脳会談に置いて「INF廃棄の検証に関する議定書」の共同草案準備。INF全廃条約発効。START合意			8月	【フォボス計画】フォボス1号、2号により火星及びその衛星であるフォボス、ダイモス調査（旧ソ連）
1989		ベルリンの壁崩壊／冷戦終結宣言			10月	【マーズ・オブザーバー】火星探査機による火星探査（火星の気象、地質調査など／アメリカ）
1991	 7月31日	ソ連崩壊 湾岸戦争 モスクワ、米ソ間でSTART、調印			6月6日	モスクワのチェルノートン研究所にて原因不明の大爆発（大惨事の発生） 開発中の細菌兵器『ルシファーα』の流出によりユーラシアの80%が壊滅
1992						『ルシファーα』無害化 【ベスタ計画】火星、小惑星、彗星の調査（東欧および米国）
1993	1月3日	米露間でSTART2、調印				
1994		リキッド救出				
1995		南アフリカ:OUTER HEAVEN蜂起（メタルギア） この後、ソリッドはFOX HOUNDを除隊		アメリカのスペースシャトルとロシアの宇宙ステーション・ミールとの衛星軌道上でのランデブー		神戸大震災 シェル・シェフリン都市建設設計研究所によるネオ・コウベ・シティ計画構想発表
1996	7月8日	国際司法裁判所、核使用国際法違反問題に勧告的意見		国際火星探査計画観測ロボット「ロッキー」降下		高速湾岸線　六甲アイランド～垂水 西神自動車道　垂水～淡河
1997	 7月2日	ザンジバーランド独立「傭兵戦争」 米国、臨海前核実験を強行		月面探査ロボット降下 宇宙軌道ステーション完成 マーズ・パスファインダー、火星への軟着陸 探査車（ローバー）『ソジャーナー』火星地表面を分析（アメリカ） 土星探査機カッシーニの打ち上げ（アメリカ）		
1998		インドとパキスタンでの核実験 イギリスの自主的核削減宣言 第3次石油ショック	1月	【ルナーオブザーバー】25年ぶりの月探査機ルナプロスペクターの打ち上げ（アメリカ） 火星周回衛星「プラネットB」打ち上げ（日本）		明石海峡大橋 本州四国連絡橋　津名～宮～垂水 神戸産業複合団地完成 プルトニウムを利用する高速増殖原子炉『わだつみ』始動
1999		中央アジア：ザンジバーランド紛争（メタルギア2 ソリッドスネーク） キャンベル除隊	 10月	宇宙観光ツアー開始 北海道スペースセンター建設開始 火星周回衛星「プラネットB」火星に到着予定（日本）		新神戸国際空港（神戸沖空港）完成 ポートアイランド第三次拡張工事完成
2000		リキッド、FOX HOUNDに参加		月軌道上ステーション完成 サテライトパワーシステムによる太陽光発電運用開始		
2001				宇宙コロニー構想承認 軌道間輸送機、宇宙ハイウェイ完成		ネオ・コウベ・シティ計画着工
2002				月面無人工場完成 月と宇宙ステーション間シャトル便運行		

SNATCHER

対応機種 ■PC-88／MSX2／PC-エンジンCD-ROM2／PS／SS
発売時期 ■1988年(PC-88·MSX2)～

ファンの支持も多い傑作アドベンチャー

「スナッチャー。彼らは冬になるとあらわれ人を殺害、密かに本人とすり替わり（スナッチ）社会に浸透していく……。これに対し警視庁は『対スナッチャー特殊警察班』を設置。人々は彼らをジャンカー（屑鉄処理人）と呼んだ。2042年12月。ギリアン・シード、職業ジャンカー。また1人危険をかえりみない非情な男がネオ・コウベ・シティに配属された……」
『ブレードランナー』を彷彿とさせるサイバーパンク世界を舞台にしたアドベンチャーゲーム。小島監督がストーリーテリングの妙を見せつけた傑作である。

万人と共有できる超趣味的な世界

この『スナッチャー』には著名なサイバーパンク作品をモチーフにした人物、小物、台詞が多く登場する。たとえばジャンカー、ジャン・ジャック・ギブスン。彼の名の「ギブスン」はサイバーパンクの草分け的な小説『ニューロマンサー』の作者と同名である。挙げたらきりがない程この作品には、そんな例が満々ちている。かなり趣味的な世界観を持つが、これ程支持を受けたということは、小島監督の嗜好が万人の持つ「それ」と合致していたということだろう。ユーザーの嗜好を本能的に理解できる感性も一流クリエイターの条件ではないだろうか。

華やかな摩天楼もあればその影のスラム街も。ここは、狂気と退廃の街ネオ・コウベ・シティ

ギリアンのサポート・ロボット。その名は「メタルギアmk-Ⅱ」

応援要請を受け現場に行くと、無惨な姿になったギブスンが……。スナッチャーの仕業か？

POLICENAUTS

対応機種 ■PC-9821／3DO／PS／SS
発売時期 ■1994年(PC-9821)～1996年(SS)

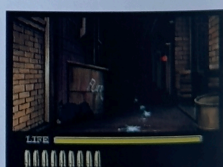
小島流刑事ドラマアドベンチャーゲーム

「事故により宇宙を漂流していた宇宙飛行士ジョナサンは、25年後、奇跡的に救助される。しかし、25年の歳月で彼は仕事や友人、愛した女性さえも失なってしまう。今だ過去を引きずりながらホーム（地球）で探偵稼業を営む彼の前に、別れた妻ロレインが現れる。ジョナサンは彼女の依頼を受け、再び宇宙に昇る…」
アメリカン刑事ドラマを小島監督流にアレンジしたアドベンチャーゲーム。25年の歳月で離ればなれになった人と人との結びつきは取り戻せるのか？　人間ドラマに比重を置いた物語のラストは感動を誘う。

あのメリルと、このメリルの関係は？

この作品には『メタルギア ソリッド』にも登場のメリル・シルバーバーグが20代になって登場する。設定も「ホーム（地球）出身者でFOX HOUND部隊最後の隊員」。左腕にはFOX HOUNDのタトゥーまで入っている。しかし、ポリスノーツの舞台は2040年。もし、『メタルギア ソリッド』と同時間軸内の物語だったら約40年後のお話である。このことから、このメリルは同じ設定の人物でありながら同一人物ではないことが分かる。小島監督のゲームを映画と見立てれば、そこに登場する人物は俳優のようなものなのだろう。

30年の歳月は、かつての相棒エドとの間にも深い溝をつくったのか？

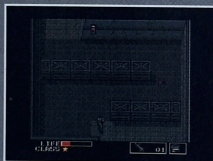
メリルはエドの部下、刑事として登場する。左腕のタトゥーは旧FOX HOUNDのエンブレムである

時にはガンシューティングの銃撃戦になることもある。SS版ではバーチャガンに対応している

年	メタルギア ▶ 紛争地域	ポリスノーツ ▶ 宇宙開発史	スナッチャー ▶ ネオ・コウベ・シティ
2003		スペースプレーン完成 宇宙ホテル運用開始	
2004		月面有人基地（6人用）完成、日本製宇宙ステーション建設	テクノポート神戸完成
2005	**正確な時期は不明** アラスカ：FOX HOUND隊決起 『メタルギア ソリッド』	恒久月面基地（30人用）着手 宇宙コロニー建設用実験工場完成	第三次世界大戦勃発（〜2006） メタルギア実践投入 火星無人ロボット工場『ウェルズ』着手
2006		月面宇宙港、月面物質加工パイロット工場設置 L5にコロニー建設用作業棟完成	ハイ・ハーバー・シティ完成
2007		月面マスドライバー建設 宇宙コロニー本格建設開始	AEAによる兵器用核分裂性物質の生産停止協定
2008		ジョナサン、ロレインと結婚 「静かな海」記念博物館完成	洋上プラント第一号完成
2010		人類初の宇宙コロニー「BEYOND COAST」完成 BEYONDへの第一次移住開始 POLICENAUTS募集	チューブ・ライナー線開通
2011		POLICENAUTS選抜と訓練開始 BEYONDへの第二次移住	地下弾丸道路ブル・ロード開通
2012		火星有人飛行出発 日本、ロシア、アメリカの共同プロジェクトでジョナサンも参加 BEYOND農業ブロックなど工事完了	初の火星有人飛行 第五次ポート・アイランド拡張工事完了 大阪湾横断道路開通
2013		火星有人着陸、帰還 BEYONDへの第三次移住、一般市民移住を開始 POLICENAUTSの結成、BEYONDに就任 ユーリー事故、ジョナサン行方不明にクーンツ法案提唱	海上公園シド・ガーデン完成
2014		月面基地拡大、酸素製造工場完成 ジョナサン飛行士捜索打ち切り ロレイン再婚	
2015			火星有人実験基地『ル・グィン』着手
2016		POLICENAUTS解散、BCP発足	
2017		火星無人基地完成	
2018		木星のガリレオ衛星着陸探査 EMPS開発再開	
2019		L4にトーラス型実験施設完成	神戸港、コスモポリタン完成
2020		BEYONDの人口、定員達成 BEYOND誕生10周年 サダオキBCP辞職、トクガワに就任	神戸万博と同時にネオ・コウベ・シティ計画完了 ネオ・コウベ・シティ『他民族都市宣言』 ネオ・コンベにコナミ・オムニビル建設
2022		火星有人基地着工	火星宇宙港『マキャフリィ』着手
2023		火星宇宙港完成	
2024			ベンソン・カニンガム、FOX HOUNDの戦略教官に
2025		サルバトーレBCP辞職	火星初期基地『ディック』完成
2028		2重トーラス型コロニー完成	ウェリントン・オリンピックにベンソン・カニンガム、柔道で出場
2029		マイクロ水爆エンジン実験	

SERIES CURRENT

「戦うだけがゲームじゃない」。その独創的なコンセプトのゲームシステムは、既にシリーズ第1作目で確立されていた。以後、完成型を目指すかのように、ハードの進化とともにゲームシステムの成長を遂げてきたメタルギアシリーズ。『メタルギア』から『メタルギア ソリッド』に至るまでのゲームシステムの変遷を辿り、シリーズの魅力を探っていこう。

居眠り中の兵士の脇にはガスマスクが……。「見つかるか、見つからないか」というの緊張感は、当時もそのまま （メタルギア）

リモコンミサイルを放つスネーク。タバコ、レーション、ダンボール、カードキー等は、『メタルギア』からの伝統的なアイテムである。（メタルギア）

無線機でキャンベル大佐からの通信をキャッチ。2人の関係は今も昔も変わらない。無線機もメタルギアシリーズに欠かせない重要な要素だ。（メタルギア2）

「ホフク」でフェンスの穴を潜るスネーク。壁を叩いて兵士を引きつけたりと、『メタルギア2』ではスネークのとれるアクションが増えた。（メタルギア2）

根底に流れるのは「スパイアクション」

「映画の中のスパイアクションを能動的に体験できるゲーム」というのは、メタルギアのシリーズを通して変わらないコンセプトである。また、コンセプトだけでなく基本的なシステム部分もまったく変わっていない。と、いう言い方には語弊があるが、1987年に発売された第1作目の時点で既にシステムの肝は完成していた。『メタルギア』はそれ程斬新なゲームだったのだ。『メタルギア2』では新アイディアを加えゲーム性の幅が広がった。しかし、それでも小島監督が頭に描く理想像とのギャップは少なくなかっただろう。そして、リアルタイムフルポリゴンという表現方法を得て、メタルギアは小島監督の理想像に大きく近づく。ある意味『メタルギア ソリッド』は、1987年より11年の歳月を費やして開発された究極の大作ゲームといえるのではないだろうか。

メタルギアの具体的な進化の過程

無線機で連絡をとりながら、息を潜め敵兵士の視界をかいくぐり基地深く潜入していく……。この『メタルギア』のシステムはその後の作品すべてに共通するシステムとなった。『メタルギア2』では「ホフク」「壁を叩く」といった新アクションと「レーダー」が加わり、ゲーム性の幅が広がる。そして、『メタルギア ソリッド』ではリアルタイムフルポリゴンでビジュアルの表現方法自体が変わる。臨場感、映画的な演出を活かせるデモシーンなどは3Dならではのモノだろう。ハードの進化と共にメタルギアシリーズも大きな進化を遂げたのである。

過去の「SNAKE」「FOX HOUND」

今でこそクールで渋い印象のスネークも、その昔は左のような酸っぱい臭いプンプンの兄ちゃんだった。小島監督曰くイメージはメル・ギブソンらしいのだが、バンダナと相まってスタローンにも見える。

FOX HOUNDの代紋も、その昔は右のようなコミカルタッチ。メリルの左腕に彫っているタトゥーも旧FOX HOUNDのこのデザインである。

年	メタルギア▶紛争地域	ポリスノーツ▶宇宙開発史	スナッチャー▶ネオ・コウベ・シティ
2030		トクガワ月面工場完成 BEYOND誕生20周年	STBOの流行 火星基地「バローズ」起動 関西初の核融合炉プロメテウス始動
2031		月の裏側にSETI研究のパラボラアンテナ設置	
2032		AP隊編成 無人探査回収船プロパガンダ出発	
2033		BCP、EMPSテスト導入	
2034		深宇宙用遠距離宇宙船開発	
2035		BCP、EMPS本格導入	アルファビルによる情報統制開始 火星鉱山第一号「アシモフ」起動
2036		最多4重トーラス型コロニー完成	自動交通システム導入
2037		ジョナサン救出 ジョナサン、地球にてリハビリ	
2038		ジョナサン、OLAで探偵に	チューブ・ライナー全線廃止 7月8日 リトル・ジョンmsx011稼働開始
2039			ギリアン・シード、ジェミー・シード、シベリア探索隊によりモスクワ・クレムリン地下で発見される。そのシベリア探索隊が事故、その中からバイオロイドの残骸発見 12月22日 六甲山中に墜落したSOS4003便からバイオロイドの残骸発見。コンピュータ技師リック・沢村と思われる。(バイオロイド『スナッチャー』とのファーストコンタクト) 12月29日 コウベ市長から、各国の諜報機関にバイオロイドの件の調査依頼
2040		BEYOND誕生30周年 有人木星探査出発 月面都市セレス完成 BEYONDで移植用臓器と麻薬にまつわる事件 『ポリスノーツ』	2月18日 コウベ市長ブライアン・オコナーの遺体発見 2月19日 コウベ市長B・オコナーに化けていたスナッチャーを逮捕するも護送中に自爆
2041			11月 警視庁、スナッチャー対策委員会設置 12月 バイオロイド・パニック(魔女狩り) 警視庁、バウンティ制度の導入
2042			4月 警視庁「対スナッチャー特殊警察班」設置 4月20日 民事法18条12項「スナッチャーに関する人権保護」制定 5月 政府諜報機関対スナッチャー・サイエンスチーム「RUG HUNT(ラグ・ハント:屑処理屋)」設立 8月 警視庁チームとラグ・ハントが合併、政府直属機関としてJUNKERが設立 11月9日 組織暴力団「沙羅曼蛇」と「亜地唖会」系の対立抗争激化。死亡者の中にスナッチャーの残害発見沙羅曼蛇次期組長と目されていたラルフ富岡と思われる 11月15日 革新新興宗教グループ「サビの金鎖」教祖ゲイツ・カイザー、スナッチャーと判明、追跡中に交通事故により炎上 12月1日 コウベ・ブリッジ封鎖。橋の南北に検疫監視所が24時間体制で設置 12月 JUNKERジャン・ジャックギブスン殉職 12月 JUNKER局長ベンソン・カニンガム、スナッチャーと判明、本部を襲撃されるも処理 12月 キョウト・サミット『スナッチャー』

※色付き部分は現実に起こった事件です。

DIRECTOR INTERVIEW

長い沈黙を破って出現した新たなる「メタルギア」。その製作の秘密を探るべく、監督である小島氏とほとんどのプロダクションデザインを手がけた新川氏に取材を敢行した。当日KCEジャパンの会議室には、もう1人のビッグゲスト、フルスクラッチモデルの「メタルギア」も登場。話は思わぬ方向に及び、意外なエピソードも飛びだした。まさにファン必見のインタビューである。

―― 今日は「メタルギア ソリッド」について、いろいろ伺いたいと思っています。まず本作が出た経緯についてお聞かせ下さい。

小島監督（以下小島）「MSX『メタルギア』は初めての作品ということで企画段階ではいろいろなアイディアがありました。それはそれで面白いなと思っていたんですけど、MSXというハードでは、2割ぐらいしか実現できなかったんです。そしてプレイステーションの登場が迫って、家庭用マシンでもフルポリゴンができるかもしれないぞと。なら『メタルギア』をもう一度作ってみようかなということではじめたんです。最近、世の中リメイク流行りですけど、ネタがなかったからというわけではありません。3Dなら今までだせなかった緊張感がさらに強くなるかと思って企画したのが最初ですね」

―― 今回、システム的には満足されましたか？

小島「満足してます。でも、できなかったこともいっぱい残りました。処理上の問題もあって、結果としてプレステで、さらにやりたいことが増えてしまった。MSX当時はできる限りのことをやったつもりなんです。しかし、やり残しも後悔もあった。今回は12年前からするとハードも飛躍的に進歩しているんですけれども、同じようにプレステにも限界があり、そういった意味でやり残しはあります」

―― 仕様などで、入れてみたんだけど消えてしまったものは？

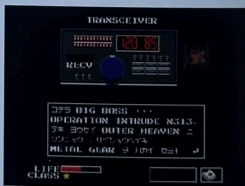
小島「サーチライトですね。一作目からサーチライトをかいくぐってというのをやりたかったんですよ。以前のやつはスプライトを並べた奴なんですけれども、プレイヤーが立つと消えてしまうんですよ（笑）。前2作では無理だということでカットしたんで、今回はそれが1番やりたかった。ポリゴンのサーチライトが地形をなめていくと形が変わる。それを一番最初にプログラムしてもらったんですが、すごくかっこいい。ただ、それを入れると敵も何にも出ないんです。それだけで計算が手いっぱいになってしまうんですね。ヘリポートのサーチライトのエリアに入るとロードがかかって、敵が出ないんです。そうすれば表示できたんですが、それはそれでゲームとしてリアリティがなくてカッコ悪いということで断念しました。それが1番心残りですね」

初挑戦の3Dフルポリゴン

―― 製作で苦労された点などは？

小島「初めてだった3Dポリゴン。背景、キャラクター、アイテム、銃のマズルフラッシュなんかもすべてポリゴン。ゲームデザインする方はすごくやりやすいんです。ここが見たいというとカメラを動かすだけでいいわけですよ。今までは、いちいちそこの絵を描かなければならなかった。でも3Dで作るとすごく簡単で同時に臨場感がある。で双眼鏡とか狙撃銃とか、3Dならではの迫力が出せる。それは成功したと思うんですが、作りこむのは大変でしたね。『メタルギア』の場合は主観ボタンを押すと、どんなアングルでも見られますし、机の下に入ってローアングルで見ると顎のポリゴンとかも見られるんですよ。本当にビルを建てているような物で、主人公の体格がちょっと変わるとすべて変わる。イスの大きさが変わりますよね？　イスの大きさが変わると机の大きさを変えないといけない、机の大きさが変わってばーっと並ぶと部屋に入らなくなる（笑）。と、なると部屋の大きさを変えなければならない。そういう不都合がやたらと発生するんです。その辺をずっとやってましたね。ヘリポートのステージは2年ぐらいいじってました」

―― 各キャラクターのイメージを聞かせてください

小島「1作目のスネークはメル・ギブソンですね。マッチョじゃなくて、しなやかな筋肉を持ったネコ系の戦士。忍び寄ってゆくという。スネークに関しては今回すごく若返ってしまいましたけど（笑）。今作のスネークはクリストファー・ウォーケンみたいなかんじにして、体はヴァン・ダム。バレエっぽい動きをして筋肉もあるという発注でしたね。これを新川が若くしちゃったんですね。僕はもう40歳ぐらいのオヤジがよかったんですが、売れないということで（笑）」

「メタルギア」1作目のスネーク。イメージはメル・ギブソン。「マッドマックス」シリーズでデビューした映画俳優だ。最近では「リーサル・ウエポン」シリーズが有名

―― メリルは？

小島「メリルはポリスノーツのときに、なぜか気に入ってしまいまして。あのまま出すのもなんなので、ちょっと若返らして登

家庭用マシンでもフルポリゴンができるかもしれないぞという話が聞こえてきました。なら『メタルギア』をもう一度作ってみようかなということではじめたんです。

場してもらいました」

―― **同じ人なんですか？**

小島「同じ人なんですが、時代的には無理があります。まぁ、ファンサービスですね。ユーザーさんからは歳が合わないとかお叱りを受けますけど、あれは同じ役者さんという感じなんですね。イメージは作った後に観たんですけど、「スターシップ・トゥルーパーズ」の死んでしまう女の子なんかイメージに近いですね」

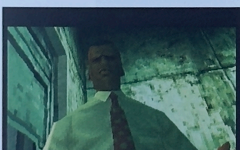
―― **DARPAの局長さんは？**

小島「あれはエドなんですよ（笑）。エド・ブラウンなんです。あれはお遊びですね。サービスということでね。新川曰く、黒人描いたらみんなエドになるという（笑）。パラサイト○ヴにも出てましたでしょ？」

―― **「スナッチャー」などとのストーリー的つながりは？**

小島「うーん、あんまりないと思って下さい。そういう意味合いで出しているわけではなくて、あくまでも松本零士的な感じでね（笑）。おかしいじゃないかというのもあるんでしょうけど。最近はインターネットでメタルギアの最後にスナッチャー出てくるのでは？　とか言われてますけど、出てきません（笑）」

―― **ストーリーの交差ではなくて俳優がいると**

小島「そうですね。手塚さんのマンガなんかでヒゲオヤジとかが他のマンガに出るスターダム方式をとっているじゃないですか、あんな感じと捉えていただければいいと思います」

DARPAの局長ドナルドを演じるのは「ポリスノーツ」のエド。友情出演というところだろうか。エドも含め「ポリスノーツ」は「リーサル・ウエポン」のイメージがある

―― **映画をよくご覧になっていますが、本作に対して何か影響を与えているものは？**

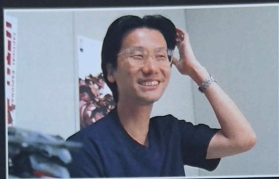
小島「うーん、企画とストーリーは4年半前にあったので、それは変わってないんです。映画を見に行って変わったものというと、最初の潜入のシーンですね。スネークがゴーグルとマスクつけてますよね。顔が口以外は一切見えないんですよ。あれはバル・キルマーの『セイント』なんです。いきなり最初にゴムのスーツ着てむちゃかっこわるいバル・キルマーが出てくるじゃないですか。あれがダサカッコよくて『これや！』いうことで（笑）。やっぱヒーローたるもの少しはカッコ悪くないといけないと。まぁ、あれはちょっと仕掛けなんですけどね。リキッド・スネークが最初にエレベーターに乗って上がっていくんですが、そのときはスネークは顔が隠れている。で、後で自分がエレベーターで上がっていく時にマスクを外すと同じ顔だ！　というのを分かって欲しかったんですけど、あのローポリゴンではね（笑）。ブリーフィングはリキッドに顔がそっくりなんですけど、最後に髪を切るんですよ」

―― **スネークは暴力はスポーツじゃないと喝破しますね。**

小島「と言ってるんですけれども、あいつは楽しんでるんですよ（笑）。テーマに関しては反戦反核というのは入れ物としての大きいんですが、根幹のテーマは遺伝子、そして遺伝的に塩基配列として組み込まれている運命と、自分で切り開いていく人生というものですね。ゲノム兵やリキッドとかは殺人を助長する因子が組み込まれているとか、ナオミさんが自分の過去を知りたいために遺伝子学者になったとか、FOX DIEの話とか、すべてがそれを伝えるための仕掛けなんです。21世紀になると生まれてすぐに遺伝子配列を調べる時代が来ると思うんですが、それで先天的遺伝病があるとか、30代で肺ガンになるとか、能力の向き不向きが決められていく。そういう社会ってすごく怖いじゃないですか。だから、遺伝子はあくまでも可能性であって、それを生かすのも否定するのも人生だというのが1番のテーマです」

クレジットは自主映画のノリ？

―― **エンドクレジットを拝見するとほとんどのパートに小島さんの名前がありますね？　自主映画のエンドクレジットとか見るとああいう感じですが…**

小島「一緒です（笑）。8ミリ映画を作る感覚ですね。ただ、今回は最終的に30人ですから、人数が増えすぎ。いつも10人ぐらいなんです。10人ぐらいだとミーティングが必要ないんですよ。『あれできてる？』『できてますよ～』『どれ？　あー、OK OK』とかね。顔見てなくても後ろにいる奴に『データ送るよ』とか言えるわけですよ。チームワークを作るにはいい人数ですね。小島組とか言われてるんですけど、結局、開発スタッフが僕対1人1人なんですよ。本当はそれを何とかしたかった。でも、ほんまは現場にいたい（笑）。いじって

3Dポリゴンなので嘘がつけない。整合性がなくなると崩壊してしまう。それを一個一個やっていくというのは難しいので、今後大規模なゲームを作るにはどうしたらいいかなと…

いたい。ポリゴンデモも自分でやらんと面白くない(笑)。敵の配置や振動コントローラーのブレ方とか。普通プログラマーがやっているようなことを僕とか、シナリオ班というプログラマーでもデザイナーでもない、よくわからん軍団がやっている(笑)。彼らがデータを打って演出を作ってゲームを面白くしていったんです。たとえば他の大作ゲームなんかだと各パートごとにバラバラに作って、最後に組み合わせてるようですが、そうすると統一感がなくなってしまうんです。ユーザーというのは最初の2、3ステージで、このゲームがどういう方向なのかというのを身体で感じ取って学習して進んでいくんです。ゲームをユニットに分けて作るとここがおかしくなってしまうんですね。だから、ウチではそういうことはしない。その代わりに時間がかかってしまう(笑)。分業をどこまで進めるかは今後の課題ですね」

―― **今回は統一感がとれたというわけですね。**

小島「そうですね。だから最初に言いましたけど、3Dポリゴンなので嘘がつけない。整合性がなくなると崩壊してしまう。それを一個一個やっていくというのは難しいので、今後大規模なゲームを作るにはどうしたらいいかなというのがありますね」

アニメの持つリアリティ

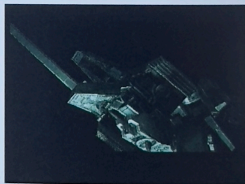
―― **キャラの演技はとてもリアリティがありますね。**

小島「あれはモーション班のたまものですね。キャプチャーは一切使ってないんですよ。全部手打ちなんですけど、死にましたね(笑)。モーションに関してはコナミにキャプチャーのスタジオがあるんですよ。プロジェクトを開始した時にそこに行って、新川にもじもじ君みたいなの着せて(笑)撮ったんですけど、動きは新ちゃんなんですよ(笑)。新川君だなぁ、どう考えても新ちゃんなんですよ。動きって、その人の体形とか骨格とか癖、食べたものまでがでます。だから、ソリッド・スネークではありえないんですよ。で、これはまずいと。スネークは伝説の傭兵なんで、そこら辺のあんちゃんの動きをしていたらまずいと(笑)。ということで手打ちで行こうという事になったんですよ。新川の友達でアニメーターやってる子がモーション監督になったんです。彼らの持っているノウハウと動きのセンスは、現実のものとは違う動きなんです。スネークが時々トンボを切りますよね。あんなこと普通しませんけど、カッコイイ。だから伝説の傭兵の雰囲気をアニメの持つリアリティでできたなぁと思ってます。トンボをキャプチャーしようと思ったらワイヤーワークで、戦隊物みたいな動きになります。だからキャプチャーではきつい。ただ、アニメーターの作家性もでますけどね、普段の動きと違いますから。それがいいようにでれば成功ですね」

―― **(メタルギアを指して)この子もよく動きますね。**

小島「この子も手打ちなんですよ。関節多いですから、最初はジュラシックパークのTレックスみたいにしてくれということで、前傾姿勢にしたらやたらカッコ悪いんですよ(笑)。苦労しましたね。デザインもそうですけど、ロボットではないんですよ。兵器なんです。人が乗って動かすと怖い。置いてあるとただのがらくたで、人が乗るとはじめて生命の灯がともる。だから戦車とかに近いですね。動きだすと微妙な動きをする」

―― **時々吠えますけど、あれはどういうことなんですか?**

小島「気持ちですね(笑)。ジャイアントロボみたいな感じで。戦車もハインドDもそうなんですけど、コクピットの中って普通は見えないんです。だから人が乗り込んでハッチを閉めたら、それは生命にならないといけないんです。中に乗っている人が見えると怖さが無くなってしまうんですよ。そのときだけは怪物なんです。だから最後の戦い時も、レドームを破壊した後はリキッドが敵という事になりますよね」

咆哮を上げるメタルギアはジャイアントロボが声をあげるアクションと一脈通じるものが。無人ならガラクタだが、人が乗り込むことで獣になるという兵器のイメージだという

―― **ハインドにもちゃんとパイロットが乗ってますよね。**

小島「リキッドは撃ってるだけなんです。いいぞうとか言ってるんです(笑)。で、やられると喜ぶ。ニンジャと同じで、歓喜の声なんです。最初はもっと喜ぶ声にしてたんですけどね(笑)。あれはハインドなんで、スネークに対して勝つ気があれば勝てるんですよ。だから「撃って撃って」という感じなんです(笑)。最後も喜んでるでしょ?　爆弾とか仕掛けて。あいつはそういうヤツなんですよ。そういう場こそ生きてるという感じがするんですよ。ビッグボスの意志というのはそういうものですからね」

カッコイイ英語版

―― **今は何をなさってるんですか？**

小島「ようやく終わりましたんでアメリカ版とか作ってます。アメリカ版の方がカッコイイですよ。英語もちゃんとロシア訛りとか英国訛りとかがあって」

―― **変更点とかはあるんですか？**

小島「ありますよ。今は言えませんけど(笑)。まぁ、アメリカ市場向けに難度とかいじります。英語版はハリウッドの俳優さんなんですよ…デミ・ムーアとかじゃないですよ(笑)。そこまではいかないですけどちゃんとした俳優さんです。英語でしゃべってるのを見て、やっぱり『メタルギア』は英語やな、と。それまでは気がつかなかったんですけど、なんかしっくりするんですよ。やたら違和感を覚えてしまいますね、あれを見た後に日本語版を見ると(笑)。僕の中でも吹き替えというのは、ひとつ洋画っぽいんですけどね。英語版を聞くとハマリます。日本でも英語版で出せたらいいですけど」

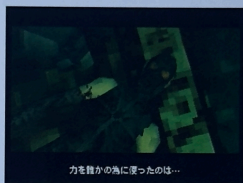
―― **難度は下がるんですか？**

小島「いや、上がります。すごく上がります。ヌル過ぎるらしいです。アメリカ人にとってはヌルヌルらしいです。ボス敵なんかコンティニューで3回死んだくらいでクリアできたらダメらしいです。1日や2日死にまくるぐらいじゃないと(笑)。ほんとにエンタテインメントに対するレベルというのが分かりますよ。遊びまくる人たちですからね。VRモードみたいに見つかったらゲームオーバーぐらいじゃないとダメらしいんですよ」

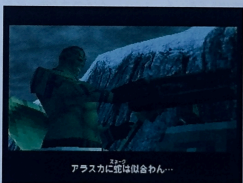
―― **そういえばゲノム兵の首を締めると見つかってしまうんですが？**

小島「あれはけっこう微妙なんですよ。連打して骨を折ってしまえばいいんですけど、倒れた音で気づかれることがあるので、離れたところで倒せば大丈夫です。このゲームは1度目はストーリーを楽しんでもらって、2度目以降はレーダーオフでいったり、殺しまくったり、どうやって敵兵をからかうか挑戦したりしてほしいですね。C4を敵兵の背中につけるんですよ。で、高くて手すりの低いところにおびき寄せて、そこで爆発させると身体をバタバタさせながら空中を飛んでいきますよ(笑)。そこをカメラでかちっと撮って欲しいですね。タイトルつけてね(笑)。

―― **サイコ・マンティスの判定も面白いですね。**

小島「おかしいですよアイツは(笑)。メモリーカードは読んでもらいました？　コナミのゲームデータがセーブされているといろいろ言うんですが、ほんとは一番やっているだろう某社のRPGとかのデータも参照したかったんですよ。『召喚が好きなようだな』とか(笑)。そしたらそれはやめてくれ、と。コナミのゲームは全部判定してくれるんですけどね。9月発売までのやつは。超能力者はおいしいですよね。これは入れられなかったんですが、マンティスの部屋でマンティス戦のときに写真を撮ると感光する(笑)。没ってしまいましたけど(笑)。おかしいですよね、あんな世界であんなやつがフラフラ飛んでたら(笑)。マンティスに関してはああいうことがやりたいから超能力者を出したんですね。リアリティとか、なんにもないですね(笑)」

超能力を活かしたネタを使いたいがために出現したというサイコ・マンティス。ファンには世界観が崩れると怒られたそうだが、小島監督のお気に入り？

―― **レイブンが 最後に姿を消すのがかっこいいですね。**

小島「あいつはボス的には一番純粋なやつですね。あれはアラスカという謎めいた土地の代表選手なんです。イヌイットとネイティブ・アメリカンの混血。でもアラスカ大学出てるんですよ。インテリなんです。あんなでかいけどインテリ(笑)。ほんとはあいつがM1戦車に入っていることを笑って欲しかったんですよ(笑)」

M1戦車に巨体を押し込めているレイブン。スネークのセリフにも「よく入っていたもんだ」というのがある。端々にインテリらしい側面が出ているキャラクターである

―― **ほんとにでかいんですね。**

小島「でかいですよ、ここにいたら天井につくんじゃないです

あんな世界であんなやつがフラフラ飛んでたら(笑)。マンティスに関してはああいうことがやりたいから超能力者を出したんですね。リアリティとか、なんにもないですね(笑)

恐竜のイメージなんですよ。名前もレックスですし。最初はどうしようかな、悩んだんですが、凶暴な恐竜のイメージで行こうと言うことで。口も開きますし

か？　で、大学出てるんですよ(笑)。あいつは政治的なものをもってないんで、一番純粋なんじゃないですか？　で、リキッドやゲノム兵みたいに遺伝子工学が生み出した、人工的なものに興味があるんですよ。シャーマンとしては、そういうのがわからないんですね。ほんとはトーテムポールの中で戦うというプランもあったんですよ(笑)。でも、カッコ悪いからやめてくれといわれて(笑)。もっと最初はね、電車だったんですよ。地下に核廃棄物を運ぶための電車があって、その中でレイブンと戦う予定だったんですけど、某RPGに電車で戦うシーンが出てきたんで、やめました(笑)」

小島氏と新川氏

──　(ここで新川氏登場)新川さんのメタルギアの作業を教えて下さい

新川洋司(以下新川)「うーん。このレックスのスクラッチが最初といえば最初の仕事ですね」

──　フルスクラッチとかは以前からやられてたんですか？

新川「ま、趣味ですけど。入社した時も立体物を持っていって採用されたんです。で、メタルギアやりたいといったら、やろうといってくれたんですね。僕が最初にやったのはポリスノーツのバグチェックからです。ある程度落ち着いたところでメタルギアのメカデザインをしてくれというのがあったんで、最初は線画で紙のうえで描いてたんですけどもラチが開かないし、最終的にポリゴンになるということで、立体で作ってみようかなと。で、2ヶ月ぐらい家にこもって、これを作ってました」

──　メタルギアの正面は顔のイメージなんですか？

新川「恐竜のイメージなんですよ。名前もレックスですし。最初はどうしようかな、悩んだんですが、凶暴な恐竜のイメージで行こうということで。口も開きますし」

──　ちょっとSF3D(編注：横山宏氏が模型誌で展開していたモデルの企画)っぽいラインですね。

新川「そうですね。でも2作目のメタルギアの方がSF3Dっぽいんです。足が弱点だったんで今回は足を弱点にしないようにしたかったんです」

──　レックスが動いてみていかがでしたか？

新川「最初は口がコクピットというプランはなくて、後でここに乗せようということになったんですよ。リキッドを撃ち殺すというというゲームシステムになったので、ここがコクピットになった。だからこれを作った時に、どうやって倒すんだ？　ということになって。足が弱点じゃないし。で、コクピットを破壊すということになったんですよ。動いてみるとけっこう素早いんで良かったですね」

──　他に苦労された点などは？

新川「人物で苦労したのはソリッド・スネークですね。なかなか決まらないで。ソリッドは身体がヴァン・ダムで顔がオヤジで(笑)。それも悩んだんですよね。1、2作はオヤジだったんで、どうしようかな、と。親父でスニーキングスーツとかSFっぽいのを着てても絵面がつらいかな、ということで30代スネークになったんです」

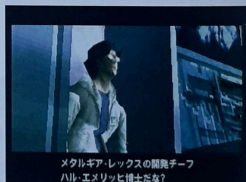
──　次がリキッドだったんですか？

新川「最初がリキッドでしたね。悪役ということで」

──　顔が同じというのは当初からあったんですか？

新川「いや、監督が途中からリキッド・スネークとか言い出して。なんですか？、と。冗談だと思ってたんですよソリッドに対してリキッドやと。よく冗談を言われるんで、これもそうかなと思ってたら本当で(笑)」

──　で、リキッドからソリッドへと。他の苦労したキャラとかは？

新川「ナオミ・ハンターとかですね。彼女は監督の趣味なんですけど、趣味にうるさい方なんで(笑)。サイコ・マンティスは最初超能力者というのがあったんですけど、外見の指示はなかったんですよ。で、怖そうな感じにしたんですけど、リキッドと差別化しにくかったですね」

デザイン発注では黒人のデブのおっさんだったというオタコン。もし、そうだったらシナリオでの彼の扱いや印象に大きな変化が生じていたかもしれない。ラストのあたりとか、つらそうである

小島「サイコ・マンティスやオタコンはですね、僕が発注したキャラクターと大幅に変わってしまいました。新川洋司が変えてしまったんです。マンティスはもっとナルちゃん系の美形キャラだったんですけど、いろいろつらいことがあって自分の顔を傷つけて、ああいう顔になってしまったと。オタコンは黒

人のデブッチョのおっちゃんだったんです。チョコバー加えて、イスから肉がはみ出てるようなね」

―― ジュラシックパークの悪いプログラマーみたいな？

小島「ああ、あんな感じです。『ポパイ、ハンバーガーをくれよ』みたいな発注だったんですけど、身長の高い痩せたキャラが上がってきて。まぁ、これもいいかなぁ、と。今回は新川が勝手に描いたキャラが多いですからね。ニンジャもそうですけどね。ニンジャはもともと出る予定がなかったんですよ。ゲノム兵のバリエーションとして考えてたんですけど、これカッコイイから使おうかという話になったんです。4年前には企画あったんですが、あれが一番新しいキャラクターですね（笑）」

―― ニンジャはいつぐらいに現れたんですか？

小島「2年ぐらい前ですね。で、ニンジャをストーリーにねじ込む作業がけっこうかかりましたね。かなり無理のあるところもあるんですけどね。今となってはかなりメインのキャラになりました」

ゲームのトリックスター的役割を果たす忍者。強いゲノム兵として作られていたそうだが、こんなのが普段からいたらたまらないゲームになったとこだろう

―― 新川さんとはどういう方でしょう？

小島「新川洋司は天才ですね。彼だけがうちのチームでクリエイターですよ。他は職人ですから。使う人の事を考えて作るのが職人ですよね。彼は違いますね。彼はアーティストですから、自分をぶつけて他のことは知りません、と。だから天才ですね」

―― マルチにいろいろこなされてますね。

小島「ちょっと一時期へたくそになりましたけどね。今は復活しましたけど」

―― 描き方はディスカッションとかされるんですか？

小島「そうですね。席近いですから、1日に5、60回は往復して『新ちゃ～ん』と。向こうからくることはありません。…腹立ちますね、そう考えたら（爆笑）。よう考えたらおかしいですよ。普通見せに来るんですから。万歩計とかあったらそうとう歩いてると思いますよ」

―― そこが職人と天才の違いですか。職人は見ないと気が済まない。

小島「そうですね。彼はスケジュールなんかありませんからね（笑）。職人じゃないですから。もう描いたらできるまで描いてますからね。で、だめです、っていってすぐブワーッと顔を塗りますからね。あの、顔を塗られてるやつけっこう発表されてるけど、あれは顔が気にくわないから塗ってるんですよ。嘘ですけど（笑）」

小島さんはセンスがいい

―― 新川さんの小島さん像についてお話下さい。

新川「メタルギアが何で好きだったかっていうと、無線の画面とかがかっこいいなぁとか思ってて。あれを小島さんが描いてるんですよね。だから絵を見るセンスとかがあるんですね。いい、悪いという判断をする目が鋭いなぁと。設定とかで悩んでても、ちょっとこうしたらと手を入れて下さると、すごく参考になるんですよ」

―― けっこう口を出されるタイプなんですか？

新川「いや。たまに見に来て、ちょっと言うだけですね」

―― 現在のお仕事は？

新川「今はイラスト描いてますね。発売直後のゲーム雑誌の表紙をジャックしようと思っていろんな絵を描いてます。だからまだ終わった感じがしないですね。他のスタッフは海外版をやられてますけど」

―― 新川さんは海外版は？

新川「ほとんど作業はないですね。海外用のイラストぐらいですかね」

次回作は生ゲーム？

―― 次回作のプランなどをお聞かせ下さい？

小島「変なゲームをそろそろやりたいな、と。何本か温めていて、順番待ちしているやつがいるんです。理由としてはまず、技術的に不可能というのがありますよね。で、売れないっていうのがあるんです（笑）。そろそろやりたいなというのがあるんですけどね。もう、こんなこというたら笑われると思うんですけど、すごいんですよ。見たこともないようなやつですよ。ゲーム的にもシステム的にも新しい。で、ぜんぜん売れない

席近いですから、1日に5、60回は往復して『新ちゃ～ん』と。向こうからくることはありません。…腹立ちますね、そう考えたら（爆笑）。ようう考えたらおかしいですよ。

という(笑)。後は前から言っているように生ゲームを作りたいんですよ」

—— **生ゲームですか?**

小島「ええ、これは2年前から言ってるんですけど、ゲームを買ってくるんですよ。で、これは命を買ってくるんですね。ゲームオーバーになったらディスクがつぶれてしまうんです。書き換えとかでもいいんですけど、もう一度やるには命を買ってこなくてはならないんです。まぁ、500円ぐらいでね。チャージしてね。で、ゲームオーバーがないということは、エンディングがないということなんですよ。『俺は2年生きてる』『俺は10年ぐらい生かしてるぞ』と。で、生ゲームなんで死ぬ人は1時間ぐらいで死んじゃって『もう俺はこのゲームつまらんからやらへん』とか言って(笑)。これを作りたいんですけど、ハードから作らなきゃいけないんで、僕だけではダメなんですよ」

—— **では、次回作は生ゲーですか?**

小島「生ゲーか…もう一個の変なやつ」

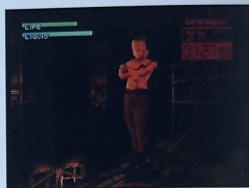
—— **変なやつ?**

小島「これは内緒です。ちょっと身体の具合が悪いので(笑)。じつは変なやつを前々から作りたかったんですよ。作りたいゲームを作ったことがないんですね。変なゲームって温めているうちにどんどんでちゃうんですよ(笑)。あと、最近考えてるのは5種類ぐらいの生物でバイオスフィアを作るんですよ。肉食、草食、バクテリアなんかでね。そこにプレイヤーが落ちてきて、生き延びるために動物を食べたりする。そうすると生態系のバランスが崩れていくと。そこで何日生きられるかと。生態系を大きく崩さずにいかにサバイバルするかというのを考えていたんですが、こういうの売れないんですよね。やっぱりこうでかい剣を肩から提げた長髪美形の主人公がでるような…(笑)。そういうのがドラゴンと戦うほうが売れるんですよ。あとは中華風の女子高生みたいな女の子がおっぱい出してパーンッとかいうてるやつですね。そういうのが売れるんですよ」

—— **新川さんは作ってみたい作品などは?**

新川「いつかはおっさんが主人公のゲームをやりたいですね。40〜50…いや、60代ぐらいの(笑)」

—— **では、最後に『メタルギア』自体の続編はどうなんでしょうか?**

小島「うーん、人気があればやりたいですね。まだやり残したことも多いんで」

スネークの名は、今回のライバルであるリキッドにもつけられていた。我々は、この先も新しいスネークに会えることがあるのだろうか?

—— **その場合は、またメタルギアが出てくるんですか?**

小島「これ出ないとダメですかね? 『メタルギア』というタイトルで刑事物じゃダメですかね(笑)」

—— **いや、最後にこれがでれば(笑)。スネークが出なくても(笑)。**

小島「スネークは仮の名前なんで、だれが出てもいいんですよ。謎の男ですからね」

(8月5日・恵比寿ガーデンプレイスにて)

実をいうと、このインタビューはこれだけではない。小島監督は興味深い話を他にもいろいろ話してくれたのだ。ここではスペースの都合ですべてを紹介することはできない。でも。未掲載のインタビューをインターネット上で公開する予定だ。ぜひ見て欲しい。

【*http://channel.goo.ne.jp/ch5/index.html*】

小島 秀夫
Hideo Kojima

1963年8月24日生まれ

『メタルギア ソリッド』監督。代表作として『メタルギア』シリーズ、『ポリスノーツ』、『スナッチャー』など。本人いわく、ゲーム作りの「職人」。彼独特の世界観を作り上げるために編成される、通称"小島組"を率いる。

新川 洋司
Yoji Shinkawa

1971年12月25日生まれ

『メタルギア ソリッド』キャラクター&メカニックデザイン担当。これまでの作品は『ポリスノーツ プライベートコレクション』(デザイン)など。小島監督いわく「芸術家」にして「天才」。多くを語らない物静かな人物。

LINER NOTE

東京は恵比寿ガーデンプレイスに居を構える小島組。「メタルギア ソリッド」製作のために費やした日々はなんと4年に渡る。ここでは、KCEジャパンのホームページに掲載されている彼らのゲーム製作の日々の中から、興味深い記事を抜き出して、写真とともに紹介しよう。意外なこぼれ話も飛び出して、これを読めば「メタルギア」が何倍も楽しめるようになるぞ。

▶3Dマップ制作の秘密兵器 ('96.12.2／小島監督)

これまでのゲームはすべて2次元であったので、僕が方眼紙などに書いて、デザイナーに渡して キャラを作成してもらっていたのだが、今回のメタルは完全3Dで、しかも「主観モード」という「いつでも何処でも3D空間を眺められる」という圧巻のシステム(デザイナー、プログラマ泣かせ)があり、ごまかしが効かない。特に「高さ」や「視界」の概念が紙では表現できず、非常に困っていた所…スタッフからの心温まる早めのクリスマスプレゼントを貰った。

3Dでマップを作る為の「ものすごい量のレゴブロック!」

少々時間はかかるけれど、レゴで作成すると感覚が掴めてGOOD!

これが次世代マップ作成技法だ!!? 作ったマップをCCDカメラで観ながら手直ししていると、まるで映画のセットを作る前のキャメロンのよう。世界に入れるぞっ!
でもちょっと困った事は真面目に仕事をしているのに、端から見ると遊んでいるように観られること…まあ、仕方ないか。ちょっとは遊んでいるから。

レゴ・ブロックセットで3Dマップを組む小島監督。遊び心と緻密な作業が融合している。よく見ればゲーム中のどの部屋なのかわかるかも

▶スタッフ全員で映画鑑賞 ('96.12.6／助監督 Y.M)

今年も多くの映画を見た。半分以上は趣味だが、開発参考目的で見た映画も多い。なかでもよく記憶に残っているのは、秋頃に「メタルギア」開発参考と、志気を高めるためという名目で 開発スタッフ全員一緒に、ゾロゾロと「ザ・ロック」を 観に行ったことだ。(もちろん映画代は開発費として会社持ち!)

ストーリーはご存じのように、「テロリストが占拠した アルカトラズ島奪還のため、島に潜入し、闘う!」というものなので、まさしく今回の開発参考にはうってつけ! 特にH・ジィマーのサウンドが非常に耳に残った映画だった。サントラは"はな血ブー"の超逸品!

▶灼熱地獄のマシンエリア ('96.12.16／シスアド Y.M)

KCEJのいっさいの業務を支える中枢となるサーバーマシンには、「メタルギア ソリッド」の主人公にあやかって、「snake」というホスト名がついています。

そのサーバー「snake」の設置されているサーバーエリアはマシンやRaid(ハードディスクみたいなもの)が 放出する熱で日頃からム〜ッとしていまして…。

さらに、開発室内の気候はエアコンのせいで外とは 逆転しているので、クーラーの効いた夏場より、ガンガンに暖房の効いた冬場はまさに灼熱状態!

当初から懸念してきたことではあるのだが…実際、昔はRaidのうえで、ホット缶コーヒーを「保温」したりしていました。(現在はマシンエリアの飲食は厳禁!)

しかし笑い話ではない。マシンは熱に対して非常に弱いのです。

その熱対策としての秘密兵器!渋谷の電気屋で ¥1,980-で購入した小型扇風機2つ!

いや、けっこうこれだけでも効果は大きい…24時間、不眠不休で稼働しているサーバーですから、扇風機も購入して以来、ただの一度もスイッチを切られること無く、廻り続けています。

それが本日、ふと見てみると2つ廻っている扇風機の内の一つが 遂に力つきて停止してしまいました。

6カ月ちょっと…酷使されての寿命…値段のわりによくもったと感動すら覚える。どうやらそろそろ根本的な物理的環境の改善を進 めて いかなければならない次期が来たようだ。大往生の扇風機に合掌。チーン。

開発用マシンを全力で冷やす1980円扇風機。開発機器の高熱にはそれ専用に冷房を入れたりするのが一般的だが、扇風機というのが映画屋っぽい感じである

▶メタルギアに謎のエイリアン出現?! ('97.7.4／プログラマ K.T)

7月になって最近結構暑くなってきました。そういえば私が入社してもう3ヶ月がたちました。

メタルギア開発チームに配属され、最初はメタルギアのシステムがどうなっているのか全然把握できなく苦労の連続でしたが、最近はだいたいシステム全体が見えかかってきたところです。

ところが、最近写真のようなエイリアンを発見。
「おわっ、何だこのカニのようなエイリアンは？」

その姿はまさしく異形のエイリアン。そのエイリアンの蠢く様はこの世のものとは とても思えないものでした。

真相を確かめたところ、正体はスネークのなれの果てという事が判明（笑）。

じつは、私がモーション圧縮とその再生部分のプログラムをやっていたときに 失敗してしまったものです。まだまだ精進が足りないなぁ。
（もちろんその後、スネークが無事に人間に復帰できた事はいうまでもありません。）

ネットユーザー以外には初公開のエイリアン・スネーク。これでガチャガチャ動くなら、それはそれで見てみたいような気もするが、かっこいい方がいいかな

▶チェックシート（'98.6.30／助監督 松花）

チェックシート（正式には“プログラム検査表”）。

この時期、1日に取り交わされるチェックシートの枚数は普通じゃない。1日、間があくと自分の席がチェックシートに埋もれるほど（マジで）。「バグ報告」もあれば「データ転送依頼」「調整依頼」に至るまで…

電子メールの時代に、最先端コンピュータ技術を扱う業界で、「なんで紙やねん」とか思うなかれ。フォントや活字では伝わらない味のある短い一言で、この時期、結構伝わるもの。ちょっとしたイラストや簡単なマップを気軽に書き込めるのも魅力！

そんな中でも職人、小島監督の書くチェックシートはとにかく無駄がない、シンプル！
「00A　EV前 上下ビハ」
　OK！　処理しましたぁ！

▶名前の由来（'98.8.3／プログラマ 小城重久）

メタルギアソリッドのデモを作る為のツールの名前が各種雑誌等で公開されました。
「 ぽりごなみえ 」……………………。元々はこの名前ではありませんでした。

完成当初は「 Polygonanime 」（ポリゴンアニメ）でそのロゴも好評で製作者としては嬉しい限りでした。
しかし、ある日「 Polygonanime って「 ぽりごなみえ 」って読めるよね」とデモ開発者から一声が上がり、いつの間にかその名前で呼ばれるようになってしまいました。

今ではロゴも変わり、起動・終了するときに「おはようございます、終了いたします」などとご挨拶してくれるようになりました。嬉しいやら悲しいやら…。

問題の「ぽりごなみえ」のタイトル画面。エンドテロップにも開発ツールの名前が登場するのでチェックしてほしい。こんな悲しい話があるのだ

◆KCEジャパンのホームページ

ここに掲載しているのは、KCEジャパンのホームページに載っている日記から、再構成したものだ。制作者の過去3年間の生の声を読みたい人は、ぜひこのホームページを見てみよう。
【*http:// www.konami.co.jp/kcej/INDEX.html*】

これがレックスだ！

インタビューにも登場したが「メタルギアレックス」にはフルスクラッチ・モデルが存在している。新川氏がこれを一からから造り出し、造り上げたものを元にCGモデルが作成され、あの動きを生みだしたのだ。
ゲームでは、ミサイルポッドと自由電子レーザーでスネークを苦しめたが、それ以外にもスモークディスチャージャーを装備している。
また、核ミサイルポッドは背中に装備。レールガンからの核弾頭発射だけではなく、通常の核ミサイル発射も可能になっている。足の先にはパイルがついており、悪路移動時やミサイル発射時の滑り止めとなるようだ。

背中から出ている四角い部分が核ミサイルポッド。ひざの横についている小さな突起がスモークディスチャージャーである

正面からのショット。ひざの裏側の部分にバランサーらしき円柱が飛び出ている。盾を持つ騎士のイメージも内包している

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

CHAPTER 7

LEXICON OF METAL GEAR SOLID

A FOX-HOUND member. Ex-Spetsnaz.
A gun nuts who loves cowboy movies and spaghetti western. He is also a "torture-maniac".
His name is known from being a special torturing adviser at concentration camps, during his Spetsnaz days.
He is in fact, a secret agent who receives direct orders from the President.
He is ordered to collect data of new nuclear warheads and METAL GEAR,
and then to eliminate all of those involved.

Lexicon of Metal Gear Solid

「メタルギア」の中に登場する地名、固有名詞などに対してできる限りのフォローをしてみた。物理学から遺伝子工学、軍事まで多岐にわたる膨大なデータをもつゲームだけに、用語辞典も大ボリュームとなった。結果、誌面の都合で解説しきれなかった用語もあるので、完璧版とは言い難い。しかし、これがあればゲーム中の用語に関して新しい事実がつかめるようになっているはずだ。

A

ATCG社

バイオ産業の大手企業。次世代特殊部隊の遺伝子治療をペンタゴンとの共同プロジェクトとして進めている。社名のATGCは遺伝子の塩基配列を示す4つの塩基を表す。

AWACS - 早期警戒機 -

空中早期警戒機。E-3Aを代表とする強力な早期警戒レーダーを搭載した航空機。機上から爆撃機や戦闘機を誘導することができる。

C

CCDカメラ

電荷結合素子を2次元映像素子として使用したカメラ。電荷結合素子は半導体の絶縁膜上に電極を配列し、中に蓄積された電荷を順次隣接する電極へと転送する機能を持つ。これを利用することで映像イメージを電子的にデータ化することができる。

CHAFF GRENADE

細い金属片を散布することで、レーダー波などのセンサーをかく乱させる手榴弾。航空機がミサイルの回避に使用したり、逆に大気圏突入時などに自分の位置を知らせるのに使用することもある。語源はクズ、カスの意味。

CIA

Central Intelligence Agency=アメリカ中央情報局。大統領直属の諜報機関であり、主に海外での情報収集や政治工作などを目的としている。1947年にソ連との冷戦を背景として誕生した。謀略を司る面も持っていたが、カーター政権下で、その能力を大きく制限された。しかし、レーガン政権下で再び強化されたと言われている。

CTBT

Comprehentive Test Ban Treatly=包括核実験禁止条約。1996年に国連総会で採択された核実験禁止条約。しかし、核兵器のデータ採取のため、何度か破られた条約で、効力を失いつつある。

D

DARPA

Defense Advanced Research Project Agency=防衛高等研究庁。国防省付属機関先進研究所のことで、軍事利用のためのさまざまな研究を行う機関。

DIA

Defence Intelligence Agency=国防情報局。アメリカの軍事機構の一つ。アメリカの軍事活動に対して情報収集や様々なフォローを行う機関。

DNA

Deoxyribo Nucleic Acid=デオキシリボ核酸。核酸塩基とデオキシリボースとリン酸基で構成された遺伝物質。2重ラセン構造をしたDNAは細胞核内の染色体の主成分であり、たんぱく質合成を制御、遺伝的形質を決定する機能を持つ。

E

ELINT

Electromagnetic Intelligenceの略で、レーダーによる電磁放射の分析で、その特性、能力などを知ること。電子機器を積んだ航空機や船舶、車両などで情報を収集することを指す。そういう目的の車両を指す場合もある。

ENPIC

国際写真解析センターのこと。衛星写真などの画像処理に関しての研究を行う機関。

ERF

Engineering Research facilityの略。技術開発研究所のことでFBIの下部機関にあたる。新しい技術の開発が主な任務である。

F

FBI

Federal Bureau of Investigation＝アメリカ連邦警察のこと。州によって法律が異なり、管轄が及ばないことから、それを超えてアメリカ全土で最優先の捜査、または情報収集を行うことのできる警察機関。1908年に司法省の下部機関として発足した。現在の名称になったのは1935年。エドガー・フーバー長官は1924年以降、50年に渡りその地位を勤めた。

FORCE21

次世代特殊部隊として、コンピューターシミュレーションを徹底化させて作られた部隊。通称VR部隊。次世代特殊部隊が一時、編入して訓練していた。

FOXDIE

特定の遺伝子を持った人間にのみ感染、発病するウイルス。すなわちターゲットを持つことのできる画期的暗殺用細菌兵器である。感染から死亡に至るきっかけは不明だが、心臓病の発作に似た症状で突然死する。

FOX HOUND

対テロ、紛争、局地反乱などに対処するべく90年代に編成された特殊部隊。表立って軍事介入などが行えない場合に極秘裏に投入される影の部隊。初代司令官は「伝説の戦士」ビッグボス。

G

GPS発信機

Global Positioning Systemの略。衛や特殊機器を使い、現在位置が特定できるようになっている発信機。

GRANADE

接近戦で使われる投擲兵器。中には雷管、炸薬と共に針金などが封入されており、飛び散ることで相手にダメージを与える。もちろん炸薬自体のダメージもある。

H

HEAT

High Explosive Anti Tankの略で、対戦車用の弾頭を示す。先端部は高性能爆薬で作られ、漏斗状になっている。着弾時に雷管で炸薬が点火すると、小さなロケットのようになり、数千度、数千気圧のエネルギーを前方に集中する。理論的には弾頭直径の5、6倍の防弾版を貫通できる。

K

KGB

Komitet Gosudarstvennoi Bezopasnostiの略。1954年に設立されたソビエト秘密警察。CIAと同種の活動を行う機関で崩壊以前は東側最強の機関として恐れられていた。

M

MIT

Massachusetts Institute of Technology=マサチューセッツ工科大学のこと。アメリカにおける最高水準を持つ大学で、数学、コンピューターなど、科学分野全般で最新の研究を行っている。

N

NBC兵器

Nuclear Bio Chemicalの略で、核、生物、化学を指す。どれも他国の壊滅を意味する虐殺兵器である。

NRO

アメリカのフォートミードにある国際偵察局のこと。ELINTやCIGINTに関する研究や実践を行ない、諜報機関へデータを流す部門。

NSA

National Security Agency=アメリカの国家安全保障局。世界2000ヶ所以上に電波受信施設を有する極秘諜報機関。朝鮮戦争時に大統領によって極秘のうちに設立された。

P

PAL

Permissive Action Link=許可制核弾頭安全装置解除機構のこと。電子的暗号を用いて特定の人物、または機関の承認がないと核弾頭の安全装置が解除されないシステム。

PALカード

PALキーとも呼ばれている。メタルギア、及び搭載核の安全装置解除、または安全装置解除時の緊急停止キーとなる。形状記憶合金でできており、温度によって、その形状を3パターンに変える。

PAN

Personal Area Network=人体通電型情報転送機構。人体の電位差を利用し、PANカードを持って対象物に近づくだけで、カードから情報が転送されるシステム。今回登場するIDに使用されており、持って近づくだけで扉が開く。

S

SAS

Special Air Service=英国空軍特殊部隊。母体は第2次大戦中に対ドイツ専用ゲリラ部隊として誕生。正式な発足は1952年。その戦闘レベルは高く、最強のカウンターテロ部隊として名高い。1980年のイラク大使館占拠事件を解決したことでも有名。

SDI構想

Strategic Defence Initiative=米国の戦略防衛構想。レーガン政権下で1983年に発表された計画で、迎撃ミサイルやレーザー衛星からのレーザー砲、地上からの粒子ビーム、レールガンなどで、東側からの核ミサイルが本土に到達する前に破壊する「網」を造り出す計画である。完成すれば、相手が先制核攻撃を思い止まるという核抑止論が通用しなくなるという新しい構想でもある。レーガン大統領のシンクタンクであるヘリテージ財団のシステムが元になっている。宇宙空間における兵器開発がメインとなり、レールガンや荷電粒子ビームなどの新兵器開発につながるところから、スターウォーズ計画と呼ばれたこともある。その後は現実味のなさから予算縮小の憂き目に会い、中止された。

SDV

Small Diving Vehicle=小型潜水艇。スネークが潜入時に使用した。推進機関を持たずに魚雷のように射出される。音を立てないため敵のソナーになどに関知されずに接近することが可能。基本的に使い捨て。

SIS

Secret Intelligence Service=英国情報局秘密諜報部。正確には英国海外情報部軍事情報活動部。海外に関する諜報活動が主で、その活動内容は米国のCIAに相当する。

START

Strategic Arms Reduction Talks=米ソ間で結ばれた戦略核兵器削減交渉のこと。1982年にジュネーブで交渉が開始された。これは批准されなかったSALT=Strategic Arms Limitation Talkに代って開始されたもので、核兵器を制限(limitation)するのではなく、削減(reduction)するという意味あいを持った名称となった。現在はSTART2が施行されているが、削減期限が2007年まで延長され、まだまだ核兵器の保有数は多い。

STINGER

米国のジェネラル・ダイナミクス社が開発した携行型地対空ミサイルで正式名称はFIM-92A。1972年に開発を開始し、81年に実戦装備。スネークが使用したのは赤外線ホーミングがついたRedeye FIM-43Aと思われる。ミサイルは長さ152cm、直径が7cm、重量15.8Kg。最大射程は18km。

SVR

ソビエト崩壊後に作られたロシア対外諜報本部のこと。基本的にはアメリカのCIAと同じく、海外での諜報活動を主に行う部課。前身はKGBの第一管理本部である。

T

TMD

ポストSDIとしてアメリカが進めている防衛構想。大陸間弾道弾ではなく、中距離から短距離の戦術核撃墜をテーマとしている。

ア

アームズ・テック社

冷戦時代に成長を遂げた業界2位の軍事企業。SDI計画に関して、レールガンなどの開発を行っていたが、計画の中止から大きな痛手を受けている。ステルス技術に関しても他社の追随を許さない技術を持っているが、次期戦闘機のトライアルでコストが折り合わずに撤退。経済的に危険な状態にある。本社はシアトル。

アイデンティティ

自分という自我を確立するのに必要な認識。外的には人格と考えることもできるが、本来は自己認識の形のこと。これを失うと自我が崩壊してしまい、精神に破綻をきたす。

アウター・ヘヴン

80年代後半、ビッグボスが南アフリカに作り上げた武装要塞国家。メタルギアを使い、戦略的優位を確保しようとしたが、ソリッド・スネークとグレイ・フォックスの活躍により作戦は失敗。ビッグボスの敗北で幕を閉じた。

アドレナリン

融点215度の白色結晶。R+異性体が副腎髄質でホルモンとして作られる。これが分泌されると血圧の上昇、心拍の増大、肺活量の増大、代謝活性の上昇などが起きる。呼吸も深化し、集中力が増し、痛みなども抑えられる。身体が緊急の状態になると分泌される。

アラスカ

1867年ロシアから買収したアメリカの州の一つ。北アメリカ大陸北西部に位置する。アリューシャン列島を含め、ベーリング海峡を隔ててロシアのデジネフ岬と対する。面積151万平方km。州都はジュノー。

アリューシャン列島

米アラスカの列島。アラスカ半島とロシア領コマンドル諸島との間に連なる。ウナラスカ島には軍港がある。語源は「アレウト族の物」と言う意味のアレウト列島から。

アンフェタミン

化学名フェニル-アミノ-プロパン。いわゆる覚醒剤。強い中枢神経興奮作用を持ち、連用すると幻覚や妄想を伴う精神分裂病様の症状をおこし、多量に与えると不安・不眠・錯乱・幻覚・頻脈・痙攣などを呈する。戦場で緊急時に投与したり、医学治療時に投与される場合もある。

イ

遺伝子治療

遺伝子の持つ特定の欠陥を取り除いたり、逆に能力の高い遺伝特性を遺伝子に与える治療法。この時代では一般的に存在しているようである。ゲノム兵たちは、この治療を受けている。

イヌイット

グリーンランド、カナダ、アラスカ、シベリア東端部に居住する民族。人種はモンゴル系で、東洋人やネイティブ・アメリカンと同じ。夏は皮のテントに、冬は半球型の雪の家「イグルー」などに住む。魚、海獣、カリブー、などを捕って暮らしている。イヌイットとは彼らの言語で「人間」を意味する。

イラク

西南アジア、チグリス・ユーフラテス河の流域にある共和国。アッバース朝の本拠地にして、イスラム文化の中心地の一つ。古代文明発祥の地でもある。第1次大戦後イギリスの委任統治領だったが、1932年独立し、58年に共和制に移行。住民の大部分はセム系アラブ人。首都はバグダッド。

ウ

ウォーターゲート

1972年米国民主党全国委員会のあるワシントンのウォーターゲートビルに共和党側の人物が侵入し、逮捕されたのに端を発する事件。一連の政治スキャンダルが暴露され、時の大統領リチャード・ニクソン大統領は権力濫用が暴れ、弾劾必至となって辞任した。

ウクライナ

通称小ロシア。ヨーロッパ-ロシアの南西部を占め、北西にはポーランド、南西にはルーマニアがあり、南は黒海・アゾフ海に接する。1917年成立、国連には白ロシアと共に単独で加盟。首都はキエフ。小麦の大産地だったが、チェルノブイリクライシスで大被害を被った。

エ

永久凍土

定義としては、幾年にもわたり、夏でも零度以下で凍結している岩や土のある地帯のこと。アラスカのほとんどがこれで、人間が生きるには過酷な環境である。しかし、永久凍土は地球全陸地の25パーセントを占めているのである。

エドガー・フーバー

1924年から1974年までの50年間FBIの長官を務めた男。基本的には全国版警察という組織を、アメリカ全体を監視できるレベルにまで高めた手腕は高く評価されている。また、極端な人種差別主義者としても知られている。

塩化カリウム

化学式KCl。炭酸カリウム・塩素酸カリウムなどのカリウム塩の製造原料や写真工業、肥料などに用いる。毒性は弱いので大量に摂取しなければ危険ではない。

塩基配列

塩基自体は酸と反応して塩をつくる物質。水に溶解すると水酸化物イオンを生ずる。遺伝子はアデニン、チミン、グアミン、シトシ4つの塩基配列によって記述されている。

オ

オタク

何か一つのジャンルに対して異常に深い知識を持ち、他人とのコミュニケーションを苦手とする人間のこと。他人との線を引くため相手を「お宅」と呼ぶところから、こう名付けられた。基本的には侮蔑の言葉だが、一方で海外では日本のマンガ、アニメオタクに対する奇妙な畏敬の念があり、誉め言葉となっている。85年頃「東京おとなクラブ」において中森明夫が提唱したと言われている。それ以前はマニアという呼称が一般的。

オタク・コンベンション

通称「OTACON」。アメリカのファンダムが運営している日本アニメファンのためのコンベンション(イベント)。毎年夏に開かれ、日本からもゲストが招かれる。ちなみに1998年のオタコンは8月の7、8、9日バージニア州アーリントンのハイアット

リージェンシーで開かれた。日本からのゲストは河森正治氏とあろひろし氏。

オハイオ級

米海軍原子力推進弾道ミサイル潜水艦。一番艦がオハイオなので、オハイオ級と呼ばれ、SLBM(潜水艦発射弾道ミサイル)を搭載する目的で建造される。水中排水量18700トン。全長170.7m、船幅、12.8m、高さ10.8m、魚雷発射管4門、原子炉はS8G加圧水冷却型一基、原子炉炉心寿命はほぼ9年。

カ

風邪薬

風邪を治す薬。だが、風邪という病気は存在しないので、総合感冒薬という名称が正式。すなわち熱、頭痛、下痢といった体力が低下し、ウイルスがのどの粘膜などで繁殖した場合に起きる症状への対処薬。

カバーストーリー

実際の内容を発表すると問題がある件について、対外的にウソを発表する場合がある。その対外的な発表がカバーストーリーである。

ガルフウォー・ベイビー

湾岸戦争に出撃した兵士達の子供。高い確率で身体に異常が発生しており、化学兵器や、その予防薬の副作用が原因と言われている。

広東省

中国南部の省。省都である広州の別称でもある。阿片戦争以後ヨーロッパ諸国の進出によって文化、経済が発展した土地でもある。

キ

キャタピラ

複数の車輪にベルトを巻いて、回転させることで走行する装置。様々な地形に適応するため、戦車などに使用される。日本名は無限軌道。キャタピラはシステムの商標名であり、語源は毛虫だと思われる。

強化骨格

サイボーグに使用されている人工骨格で、さまざまな衝撃などに耐えられるよう、頑丈に強化されている。

キラー・インスティンクト

人間が持つ、本能的な殺人衝動のこと。この因子がある人間は殺人を犯しやすいという説もある。

ク

グリーンベレー

アメリカ陸軍特殊部隊。正式名称はSpecial Opreation Forces of the U.S.Army。戦闘服に緑のベレーを被ることから俗称がついた。主な任務は少人数によるゲリラ戦、破壊活動などの特殊作戦。

グルカ兵

英国軍に属するネパール人傭兵のこと。グルカとは、もともとネパール中部の小勢力だったが、18世紀にネパールを統一、グルカ王朝を作り上げたが、19世紀初頭に東インド会社と戦って敗北している。

クルド人

クルディスタンに住むイラン系アジア人のこと。もともとは遊牧民だったが、現在は定住する者が多く、独立運動が活発。しかし、独立はなかなか認められず、圧制と戦っている。

ケ

ケチャップ

もともとは中国のソースの一つでトマトをすりつぶして裏ごしし、味を付けて煮つめたもの。その後シルクロード経由でヨーロッパに渡り、アメリカへと伝えられた。濃い赤い色からプロレスラーが血に見せ掛けて使用したりする。

ゲノム

生物体に含まれている染色体、または遺伝子の一組のこと。ゲノム情報とは、すなわちその個体の生物敵情報の全てである。

コ

コード

暗号名のこと。また、遺伝子のことを指す場合もある。

コルダイト

ニトロセルロースとニトログリセリンの混合物に安定剤などを添加したもの。銃の火薬に使用される。

コンバット・ハイ

戦闘中の緊張状態が長く続き、アドレナリンの分泌量などが増えたときに起こる現象。異常にハイテンションになり、疲れや痛みを感じなくなるが、正常な判断力を失うことも多い。

サ

サーマル・ゴーグル

センサーによって周囲の温度分布を視覚化して装着者に伝達する装置。熱を見るので、視覚的に見えないものでも捕らえることができる。

サイコメトラー

遺留品や現場から、そこにあった「記憶」を読み取る超能力。凶器を触ることで犯人の顔が浮かぶなど、犯罪捜査に有効。しかし、その感情なども読み取ってしまうので、精神的ダメージが少なからずある。

ザンジバーランド

中央アジアの少数民族自治区に出現した武装要塞国家。世界各国から傭兵達が集まり、東西両国の介入にも関らず、勝利を収めた。石油を生成できるウイルス「Oilix」とTX-55メタルギアで経済的、戦略的優位に立とうと目論むが、ソリッド・スネークの活躍の前に瓦解する。傭兵派遣企業としての側面もあり、その部分はアメリカ政府に買い上げられ、FOX HOUNDへと流れている。

ザンベジ川

アフリカ南部の川。長さは2740km。アンゴラ・ザンビア国境地帯にはじまり、ザンビアとジンバブエの国境線を形成してモザンビーク海峡に注ぐ。ヴィクトリア滝やカリバーダムが有名。

シ

ジアゼパム

緩和な精神安定剤。いわゆるマイナートランキライザー。鎮静作用と筋肉の凝りをほぐす働きがあるので、精神の緊張などを緩和する。大量に長期服用すると依存性を生じることがある。スネークとウルフは狙撃時の手の震えを止めるのに使用。

ジーンセラピー

遺伝子治療を参照のこと。

シカゴ

アメリカ中部、イリノイ州北東部にある都市。ミシガン湖の南西岸、シカゴ川の河口にある。世界最大の穀物・家畜市場を有する。

シギント

SIGINT。暗号通信の傍受、収集、解読による情報収集のこと。

ジゴキシン

心不全の治療薬。毒草であるジギタリスを原料にしており、強い強心作用を持つ。多量に服用するとジギタリス中毒を起こし、吐き気、脈の乱れなどめまい、筋力の低下を起こす。最悪の場合死亡というケースもある。

耳小骨

中耳の中にある小骨で、鼓膜の振動を内耳に伝える。哺乳類は槌骨・砧骨・鐙骨の三つから構成され、可動連結されている。聴小骨とも言う。

シャーマン

神や精霊、死者の霊などと交流し、その力を借りて託宣、予言、治病などを行う呪術師。黒という意味もある。

ジャパニメーション

日本製のアニメーションのこと。同じアニメーションの中でも、得意な水準を誇っていることから、アメリカのマニア達はこう呼ぶ。

ジュネーブ協定

1954年にジュネーブで開かれた国際会議で結ばれた協定。アメリカ、イギリス、フランス、ソビエト、中国、南北ベトナム、ラオス、カンボジアなど18カ国が参加。捕虜の扱いや化学兵器の禁止など、戦時における一般協定を結んだ。

シングル・アクション・アーミー

初期の短銃で、撃鉄を起すのを手動で行わなければいけないタイプ。射撃時の動作が多いが、その動きを愛するガンマニアも多い。

ジンバブエ

アフリカの南部の共和国で、元の南ローデシア。1980年に独立。首都はハラレ(旧称ソールズベリ)。バンツー族の言葉で石の家の意もある。

ス

スカッド・ミサイル

ソビエト製の地対地戦術ミサイル。射程80kmのA型から、核弾頭装備で射程700kmのC型まで存在する。

ステルス

隠密の意。軍事的にはレーダー、赤外線、可視光線で探知されないものを言う。

ステルス迷彩

アームズテック社が開発した光学的に装着者の姿を消してしまう迷彩のこと。ただし、赤外線センサーなどには探知されてしまう。

ストックホルム症候群

占拠事件などで、長時間にわたって人質が拘束されている場合、共有観念から犯人に対して一種の連帯感が生じ、人質自ら犯人に対して協力的な姿勢をとる心理的症候群。1973年にスウェーデンで起きた銀行強盗事件で人質が、その精神状態になり、この名前が付けられた。

スニーキング・スーツ

スネークが潜入時に使用する特殊スーツ。劇中では詳しく語られていないが、高い対冷、耐熱、対弾、対衝撃性能を持っていると思われる。しかし、これを着ることで、多少動きが鈍くなるらしい。

スパコン

スーパー・コンピュータの略。天文、原子力、気象解析などの高度な計算行うように設計されており、汎用機の10倍から100倍の能力を持つ。設計においては、いわゆるコンピューター基本概念の改革ではなく、計算速度の向上にのみ、狙いが絞られている。

スペツナズ

SPETSNAZ。ソビエト連邦軍特殊部隊。かく乱、拠点破壊、暗殺、情報収集などを任務とし、過酷な訓練を受けたエリート兵が特殊装備でこれに臨む。

スリーパー

スパイが敵地などで、その生活に完全に溶け込む任務。命令があるまでスパイとしての行動も一切行わず、結婚や出産なども辞さず、時として何10年も命令を待ち続ける。しかし、一度命令がくればそれまでの全てを捨てて任務を遂行することになる。忍者で言うところの「草」。

セ

セキュリティレベル

防犯対策用のセキュリティに持たせたレベル。重要な施設ほどレベルが高く、アクセスできる人間の数が限定されていく。

全体主義

個人に対して全体の優位性を主張し、国家や団体の利益を第一とし、個人の価値は全体に奉仕する点でのみ認める主義、思想。そこでは、個人の価値や思想は意味を持たず、その国家、団体の考えが最優先される。

ソ

ソリトン

ソリトンとは広い空間に渡り、形や速度を変えることなく伝播する波動のこと。特に光ソリトンは膨大な情報を運ぶので注目されている。ソリトン発生系の運動を記述する方程式は100近くあり、kdv方式や非線形シュレディンガー方程式、戸田格子などがある。ソリトンが初観測されたのは1834年、イギリスのエジンバラ郊外の運河と言われている。

ソリトン・レーダー

ソリトン・レーダーはkdv方程式で導きだされる高出力電磁波の孤立波を使用している。kdv式で導きだされるソリトン波同士が衝突しても形は変らず、粒子のように振る舞う。遮蔽物にぶつかると渦ソリトンを発生させつつ減衰する。この複数の反射波を衛星で受信、地上へバースト通信で転送して計算、周辺情報を表示可能にする。ただし、演算が非常に複雑なため、リアルタイム映像を表示できるエリアは非常に狭い。

ソ連

ソビエト社会主義共和国連邦の略。ソビエトとは評議会、会議の意味である。1905年ペテルブルグなどで労働者が結束したのに端を発し、1917年の2月革命後は労働者・兵士代表から成るソビエトが革命指導機関となり、10月革命後、農民代表ソビエトと合同し、正式にロシアの権力機関となった。各共和国・自治国・州ごとに設置され、各ソビエトから選出された代議員によって最高ソビエト(最高会議)を構成していた。しかし、1991年に12月に解体され、独立国家共同体となった。ソビエトはアメリカと並ぶ2大国家であり、長期にわたる冷戦構造の中で、多量の兵力を有していた。そういった兵士や兵器が解体とともに流出したことが問題となっている。

タ

煙草

ナス科の植物。品種は極めて多く全草有毒。その葉を乾燥させて発酵したものを紙に巻いて吸う。スネークが吸っているものは無煙タバコで、煙が出にくい。

ダンボール箱

ダンボールとは波状に成形したボール紙の片面または両面に厚紙を貼り合せたもの。これを箱状に加工したのがダンボール箱である。かぶって移動すれば敵に見つかりにくいが、見

つかって箱をはがされると、なかなか情けないポーズになる。

チ

チェルノブイリ

地名。ソ連、ウクライナ共和国の首都キエフの北方に位置する。1986年4月26日、ここに設置されていた原子力発電所4号炉(黒鉛減速軽水冷却沸騰水型、出力100万kw)が、核燃料の爆発、炉心溶融を起し、数億キュリーの放射能が放出された。多数の死傷者が出ただけでなく、キエフ産の穀倉地帯にも深刻な汚染が広がり、欧州諸国および世界各地へ放射能汚染をもたらした。また、周辺の住民に深刻な後遺症が残り、現在も多くの人間が苦しんでいる。チェルノブイリとはニガヨモギの意。

中国

アジアの中心的大国家。黄河中流域に定住した漢民族が開き、紀元前12世紀初めから歴史時代に入り、周から清までの諸王朝を経て、1912年共和政体の中華民国が成立、さらに1949年に中華人民共和国が成立。

テ

帝政

帝王が政治や政体を統治するシステム。旧ロシアなどがそれにあたる。

ト

トラウマ

心理学用語で心的外傷、心の傷のこと。幼少期や人格形成期に大きなショックを受けると、それが心の傷となり、後の精神に影響を及ぼす。

ナ

ナノマシン

ナノ(10億分の1メートル)単位のマシンによる技術。ウイルスサイズのメカニズムをプログラムし原子をも組み替える技術。しかし、スネーク達が使用しているのはMEMS(Micro Electro Mechanial System)を使用した微小機械で、大きさはマイクロ(100万分の1メートル)スケール。通信機、レーダー、対NBC兵器防護システムなど多数のナノマシンを身体に仕込んでいる。

ネ

ネイティブ・アメリカン

アメリカ先住民族のこと。以前はアメリカをインドと誤解した人々のおかげでインディアンと呼ばれていたが、差別的な呼称として、現在の呼び方に改められた。

ネパール

ヒマラヤ山脈の中央部南斜面にある王国。インド、チベット、ビルマなどの多民族国家でヒンドゥー教、仏教を信奉している。18世紀後半よりグルカ王朝が続いている。首都はカトマンズ。

ヒ

ビッグ4

軍人が捕虜になった場合、答えることが許されている4つの項目。氏名、階級、所属部隊、生年月日である。

ヒロシマ

日本の広島県の県庁所在地。1945年8月6日、アメリカの原子爆弾により市街は壊滅し、20万人以上の死者を出した。

フ

不凍糖ペプチド

2分子以上のアミノ酸がペプチド結合しているものをペプチドという。ホルモンの一種として体内にも何種か存在するが、これは人工的に作られたペプチドであり、任務中に血液が凍らないように不凍糖分を基本成分としたペプチドと考えられる。

プリンストン大学

アメリカ北東部ニュー・ジャージー州プリンストンにある大学。1746年創立。同都市には高級科学研究所もある。

ヘ

ベーリング海

カムチャツカ、アラスカ、アリューシャン列島に囲まれた太平洋最北部の海。ベーリング海峡で北極海とつながる。

ペレストロイカ

ロシア語で建て直しの意味。ブレジネフ時代に成熟し、停滞と腐敗にまみれたソ連社会主義を全面的に改革するべく、1986年以降ゴルバチョフが展開したソ連社会主義の改革運

動のこと。結果としてソビエトの崩壊につながった。

ペンタゴン

アメリカ国防総省の通称。その本部が5角形(ペンタゴン)をしているところから、こう呼ばれるようになった。

ホ

棒引き

力を競う競技。丸太にロープをくくりつけ、1人の力でゴールまで引きずっていく。

ボディアーマー

防弾チョッキのこと。特殊繊維や硬質樹脂などを組み合わせて作った防弾のエプロンのようなもので、内臓に対する致命傷を防ぐ目的で作られた。しかし、頭部へのダメージは回避できないうえに、銃弾のパワーは残るため、骨折などを起こす場合も多々ある。

ホワイトハウス

アメリカのワシントンにある大統領官邸の通称。1792年に建築された。転じてアメリカ合衆国政府そのものを指す場合もある。

マ

マーキュリーチップ

水銀を使用した弾頭のこと。象狩りなどに使用される威力の高い弾丸。着弾時に水銀が熱で膨張しているため、広範囲に強烈なダメージを与えることができる。

マカロニウエスタン

イタリア製の西部劇のこと。西部劇は元来アメリカ製だが、イタリアが制作する作品にも独特の味があり、人気が高い。これをわける意味でイタリア料理=マカロニというところからマカロニウエスタンと言う通称がついた。

マクロファージ

細菌や異物などを細胞内に取りこんで消化する、力の強い大型の単核細胞のこと。免疫系や炎症の修復などを勤める。

マッシャー

犬ぞり使いのこと。犬ぞりを操る時に「マッシュ(進め)」という掛け声を犬にかけるところから由来したと思われる。

マンハッタン計画

第2次大戦中、アメリカのロス・アラモス研究所で秘密裏に進められていた原子爆弾製造計画のコードネーム「Manhattan Project」のこと。ファインマンやオッペンハイマーらが参加していた。計画は成功し1945年7月には最初の原爆実験が行われ、8月には広島・長崎に原爆を投下することに成功。30万人を超える死者を出した。

ミ

南アフリカ

アフリカ南端にある共和国。1652年にオランダ人が入植を開始。1814年には英国が占領、1910年英国自治領として南アフリカ連邦が組織された。1961年に共和国として英連邦を離脱。アパルトヘイト(人種隔離政策)で世界的非難を浴びるも、1991年には人種差別法を全廃している。

耳引き

イヤー・レスリングともいう。カリブーの腱で作った糸の両方の先を輪に、お互いの耳に引っかけて引っ張り合い、先に耳から輪が外れた方が負け。大変な苦痛を伴うため、肉体的というよりも精神力の勝負である。

未臨界核実験

プルトニウムなどを爆縮させるが、核分裂連鎖反応の臨界状態になるまでは圧縮しない。ゆえに核爆発は起きないが、圧縮に伴う現象のデータは採集できる。これを過去のデータと合わせてコンピューターで分析することで核実験をやったのと同等の情報が得られるという実験。最初に行った米国はこれをCTBTの対象外だと主張した。

メ

メタルギア計画

アメリカが極秘裏に進めていたプロジェクト。アームズ・テック社との協力で二足歩行型核搭載戦車メタルギアにレールガンを搭載。迎撃されないステルスの核兵器を実現させ、新しい抑止力とするプランだった。

メ

モザンビーク

アフリカ南東部の共和国。以前はポルトガル植民地だったが、1964年に武装闘争を開始し、1975年独立を果たした。首都マプート。

モスクワ騒乱事件

1993年、ロシアの新体制に不満を持つ旧保守派(最高会議派=ソビエトの項参照)が決起。エリツィン大統領の指揮する軍と市街地で交戦した事件。互いの兵力をぶつけあい、最終的には大統領側が最高会議派を制圧した。

モンゴル系

黄色人種=類モンゴル人種のこと。白色人種=コーカソイド、黒色人種=ネグロイドと並ぶ人種の3大区分のひとつ。黄色、または黄褐色の皮膚、黒褐色系の直毛状の頭髪を主な特徴として分類される。眼瞼の皮下脂肪の厚いことや乳幼児に蒙古斑の頻度がきわめて高いことなども特徴である。日本人、朝鮮人、中国人を含むアジア・モンゴロイドの他、インドネシア人、ポリネシア人、アメリカ・インディアン、イヌイットなどが含まれる。

リ

リーディング

読心能力のこと。訓練や生来の超能力などで、相手の心を読んでしまう。

レ

レイシスト

人種差別主義者のこと。正しくはracialist。自分が属する人種以外は見下す論法を持つ人間のこと。

冷戦

実際に大きな戦闘が行われることはないが、戦争状態と思えるような国際間の厳しい対立抗争状況。第2次大戦後アメリカとソビエトがこの状態に突入した。

レーザー

Light Amplification by Stimulated Emission of Radiationの略。マイクロ波よりも波長の短い可視光線・近赤外線などを増幅して発振する装置。この機械による光は位相が揃っており収束性もよいので、狭い面積に高密度のエネルギーを集中させることができる。これがレーザービームである。通信、医療、機械加工などに利用されている。

レーション

軍隊が支給する食料のこと。肉の缶詰め、ビスケット、デザート、ガム、タバコ等が入っており、とても不味い。

レールガン

2本の導電用のレールに磁力のフィールドを造り、電磁力によって弾丸を高速で射出する装置。初速は秒速100km。空気中では空気抵抗のため秒速3kmまで減退する。SDI計画時に着目され、開発が進んだ。射程は1000kmにも及び、運動エネルギーのみで相手の核ミサイルを破壊できる。

劣化ウラン弾

半減期を過ぎ、減衰した濃縮ウランを使用した弾丸のこと。質量が大きいため、破壊力が高い。

レトロウイルス

逆転写酵素を持つRNAウイルスのこと。感染した後ウイルスの遺伝情報が逆転写され、感染者のDNAに組みこまれてしまう。ヒト成人T細胞白血病ウイルス、エイズ-ウイルスなどがこれにあたる。

ロ

ローデシア

アフリカ南部にある旧イギリス植民地。1953年に中央アフリカ連邦を結成。1964年には北ローデシアはザンビア、ニアサランドはマラウイとして独立した。南ローデシアは1965年英連邦内の自治領から一方的に独立を宣言。当初はローデシアと称していたが、1980年にジンバブエとして正式に独立した。

ロシア

ヨーロッパ東部から極東に及ぶ、スラヴ民族を中心とする国家。862年にノヴゴロド公国として成立。13世紀にモンゴル人に征服されたものの、1480年にはモスクワ公国として独立を果たした。ツァー(皇帝)の専制統治で、17世紀以降はロマノフ家の絶対主義支配が続いていたが、1917年に革命が勃発。1922年にソビエト社会主義共和国連邦が成立。その後1991年ソビエトの崩壊とともに独立国家共同体の主国家となっている。

ワ

湾岸戦争

1990年8月イラクがクウェートに侵攻。これに端を発し、翌1月から約40日間に渡り、イラク軍と多国籍軍との間で行われた戦争のこと。多数の新兵器が実践に投入され、ビデオゲーム戦争とも呼ばれた。最終的にはイラクの敗北で停戦したものの、結果としてペルシア湾への原油流出、油井炎上など深刻な環境破壊を引き起こした。

湾岸戦争症候群

湾岸戦争から帰還したアメリカ軍の兵士達に起こっている様々な後遺症のこと。精神的な異常を訴えるものもいれば、肉体的な異常も報告されている。化学兵器の影響や対化学兵器用のワクチンの影響なども囁かれている。

METAL GEAR SOLID OFFICIAL GUIDE

TACTICAL ATTACK
REAL TIME FULL POLYGON

Staff

Planing&Editing	コナミ株式会社　CP事業部
	NTT出版株式会社　中村光伸 ／ 池田倫夫
	有限会社ウォーターマーク　尾崎健史 ／ 小林謙一
	山猫有限会社　平井太郎 ／ 浅川直樹 ／ 島田泰成 ／ 堀秀郎
Design & Layout	永島武
Design	山猫有限会社　ふさのちひろ
Design Assistant	山猫有限会社　藤田まゆ美
CoverDesign	井上高彰
Photograph	有限会社ハンドメイド　柴泉寛 ／ 大竹肖治
Special Thanks	株式会社コナミ コンピュータ エンタテイメント ジャパン

初版発行　1998年　9月18日

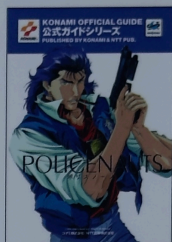
発行　コナミ株式会社
発売　NTT出版株式会社
東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
TEL 03-5434-1010
URL http://www.nttpub.co.jp
印刷　共立印刷株式会社
DTP製版　有限会社エストール

gooホットチャンネル
【http://channel.goo.ne.jp/ch5/index.html】
インターネット上でも「メタルギア ソリッド」の情報を展開中。本書籍に掲載できなかった設定や、小島監督へのインタビュー未掲載部分などを展開予定。期間限定なので御見逃しなく。

定価はカバーに表示してあります。
ISBN4-7571-8013-6 C0076

コナミ株式会社
〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京サービスセンター　〒163-0448　東京都新宿区西新宿2-1-1　TEL03-3348-4500(直)
大阪サービスセンター　〒561-0834　大阪府豊中市庄内栄町4-23-18　TEL06-334-0335(直)

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573（ハロー コナミ）
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）
午前10:30～12:00/午後1:00～5:00
電話番号はお間違えのないようにおかけください。

最新情報はコナミテレホンサービス（毎月第2・4月曜日内容一新）　東京03-3436-2277　大阪06-455-0477
インターネット情報サービス ホームページアドレス　http://www.konami.co.jp/

ポリスノーツ
公式ガイド
定価（本体971円＋税）

小島監督の名作アドベンチャーゲームであり、『メタルギア ソリッド』内でもそのムービーが流れている『ポリスノーツ』。その最終版とも言えるサターン版の公式ガイドブック。随所に小島監督のコメントを掲載、また小島監督と「攻殻機動隊」で知られる映画監督の押井守氏との対談も収録、監督のゲーム観が語られている。ファンなら見逃せない一冊。好評発売中。